

オペアのアーケードゲームに捧ぐ最先端専門誌

平成15年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻 第11号 通巻第42号



月刊アルカディア
11月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



PSYVARIAR2 THE WILL TO FABRICATE

Winning Eleven 2003 Arcade Game Style

ESPGALUDA/OutRun2/WCCF 2002-2003

PRIDE GP 2003

GUITARFREAKS/ROCKMIX

drummania9/CHMIX

beatmaniaIIDX 9th style

pop'n music 10

F-ZERO AX

DOLPHINBLUE

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

●本誌だけの特別トレーディングカード付き

アヴァロンの鍵
The Key of Avalon

機動戦士Zガンダム

エウゴvs.ティターンズ

サムライスピリッツゼロ



特別付録
「アヴァロンの鍵」
エクストラカード
アルカディアバージョン

2003 No.042
11 680 yen
NOVEMBER

Griffith Gear 鳥 ギルティギア イスカ
-isnka-

激闘プロ野球

TM

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球



© 2001 ELIUMU MATSUHITA COMPANY

SEGA®





TRIFORCE
TRIFORCE is a trademark of NINTENDO.

ドカベン



唸る剛球! 焦げ付く速球!!



水島新司ワールドで 夢のチームが実現!



水島新司キャラクターと日本プロ野球の 夢の競演がここに!!

「ドカベン」に登場した明訓5人衆をはじめ、全15作品から水島新司
オールスターズの名にふさわしい総勢30名を超える水島キャラと、
プロ野球12球団の実名選手が大集合!!



ICカードで登録する自分だけのオリジナルチーム!!



●カードリーダー/ライター



●複製プロ野球専用ICカード

ICカードでオリジナル選手をエディットし、自
分のチームに登録して対戦させよう! 岩鬼を、
殿馬を、あぶさんをいれて、自分だけのオリジ
ナルオーダー(OR オリジナルチーム)を作る
こともできるぞ!!



2003年最新データによる プロ野球選手!



ド肝を抜く秘打秘球が ここに再現!



水島新司 プロフィール

野球をこよなく愛し、名作を次々と生み出す
野球漫画の巨匠として知られる。その作品は
年齢や性別を問わず広く親しまれ、テレビ
アニメや映画でも人気を博す。

出世作となる「男どアホウ甲子園」(1970年)に続き、代名詞ともいえる「ドカベン」、
「野球狂の詩」(共に1972年)、「あぶさん」(1973年)など大人気野球漫画を次々と発表。
現在連載中の作品 ◆あぶさん(ビッグコミックオリジナル) ◆ドカベンプロ野球編(週刊少年チャンピオン)
◆新・野球狂の詩(モーニング)



(社)日本野球機構公認 プロ野球12球団公認
フランチャイズ11球場+札幌ドーム公認
©水島新司 ©WOW ENTERTAINMENT/SEGA, 2003

SEGA 株式会社 セガ

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

セガのインターネット・ホームページ
「SEGA オフィシャルウェブサイト」

最新アミューズメント情報をご紹介します。

SEGA OFFICIAL WEB SITE
<http://sega.jp/>

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

PlayStation[®]2



闘え! 運命を変えるために。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001、"PS2"で開催!!



©EOLITH CO.,LTD.2001 ©SNK PLAYMORE

KOFネスト編最終章が、“プレイステーション2”に登場!
壮絶な闘いの果てに待つ、衝撃の真実とは…?



私がおの方に代わり
今一振確かめてやるう!



「察しがいいな、さすがだ。私はイグニス、ネストの長でありお前達の副主でもある!」

プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』10月23日発売予定 / 価格6,800円(税別)

◆最大で4対4の対戦が実現できるタクティカルオーダーセレクト! ◆限られた体力で勝ち抜き戦に挑む"PS2"専用パーティーモード! ◆パーティーモードで条件をクリアすると追加キャラクターが出現!

※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。"PS2"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp



モンスターマシン
鋼鉄の怪物、現る。

METAL SLUG 5

シリーズ最大の危機がメタスラに迫る！
メタルスラッグ5、
この秋アーケードに登場予定！！



©SNK PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

SVC CHAOS

SNK vs CAPCOM

SVCカオスの興奮がキミの手に！
待望のネオジオロム版、ついに登場！！

ネオジオ家庭用ロムカセット「SNK VS. CAPCOM SVCカオス」10月9日発売予定 / 価格39,800円(税別)

©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ◆「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社SNKプレイモアが製造・販売するものです。◆「SNK」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。



潰すか、潰されるか・・・
道は、ただ一つ。



広がる、新タイトル。

イメージ
ネットセレクト専用筐体
※コーナー看板も付いています。

NET@SELECT™



- 4つのゲームで全国対戦できる!!
- ネットセレクト専用筐体で楽々プレイ!
- AW-NET対応で全国ランクをチェック!

サラリーマン 金太郎



テーブルゲーム全国王座決定戦。
ネットセレクト サラリーマン金太郎

■テーブルゲーム■2003年冬発売予定

©Sammy ©本宮ひろ志・集英社/CIA



AW-NET™
ATOMISWAVE™

それはサミーが提案する新しい遊びのかたち。

アーケード用プラットフォーム“アトミスウェイブ”をオンラインでつなぐ事により新しい遊びが生まれました。リアルタイムランキングや店舗間での対戦、プレイヤーデータの蓄積・分析など多様な展開が可能です。サミーは“AW-NET”で開かれたアミューズメント環境を解放し、ドラステックな遊びを提案します。

総合エンタテインメント企業 **サミー株式会社**
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 <http://www.sammy.co.jp>

※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。

ATOMISWAVE はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。



つながる、

GUILTY GEAR ISUKA

- 2ラインシステム採用で駆け引きが熱い!
- 最大4人同時のチームプレイが可能!
- AW-NET対応で詳細な戦績分析やエディットができる!



GGXシリーズ最新作!
ギルティギア イスカ
■対戦格闘 ■2003年冬発売予定

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

ATOMISWAVE ソフトラインナップ



砕き尽くす。
デモリッシュフィスト
■格闘アクション ■好評稼動中



さあ冒険の海原へ
ドルフィンブルー
■アクションシューティング ■好評稼動中



新たなる東方神話
新・三国戦紀 七星転生
■格闘アクション ■2003年冬発売予定



誰にも止められない
フォースファイブ
■3D対戦格闘 ■2004年初春発売予定



2004年4月生、ただいま入学願書受付中!!

●ゲームクリエイター学科

●ゲームプログラムコース ●ゲームグラフィックコース ●ゲーム企画コース(東京校のみ)

楽しく、厳しく、
プロを目指す。



「プロ」の夢を実現する 三大システム!

- 現場を学ぶ(共同制作)
- 現場で学ぶ(ワークショップ)
- 現場につなげる(就職支援)

…さあ、キミもゲームクリエイターになろう。
多くの先輩たちがそうだったように。

学院生たちの作品に触れてみよう!

東京校 学院祭 開催!

10/31(金)・11/1(土)

両日とも ●開催9:30~17:00(予定)
●入場無料

学院生たちが心血を注いだ共同制作
作品など、学院生の制作作品を実際
にプレイしたり、鑑賞できるチャンス!
ゲーム業界関係者も
注目する学院祭に、
ぜひ遊びに来て下さい!

大歓迎!!

学院の通常授業の一部を体験できると同時に、入学や就職に関するご相談やご質問にもお答えしています。
ゲームクリエイターになりたいと思ったら、まずは体験説明会にご参加ください!

体験説明会 開催! 東京校 10/11(土)・25(土) 大阪校 10/13(祝)・26(日)

- 受付12:30~
- 開催13:00~17:00(予定)
- 参加無料

必見!!

「ファミ通スクール.net」でも学院情報を公開中! 見てね! → <http://www.famitsu.com/ad/school>

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎! お問い合わせは お気軽に!



多くの夢をかなえて、今年創立10周年!

アミューズメントメディア総合学院

東京校 / 大阪校 全学科とも全日制 / 2年

詳しくは学院HP、フリーダイヤルまでお気軽にお問い合わせを!

<http://www.amgakuin.co.jp/>

全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!

東京校 ☎ 0120-41-4600

大阪校 ☎ 0120-41-4648

学校がゲーム制作の現場そのものだ!

ゲームクリエイター学科

プログラム、グラフィック、企画(東京校のみ)の3コース!

新設

エンタテインメントの"顔"「キャラクター」を創ってみたいか!

キャラクターデザイン学科 (東京校のみ)

オリジナルのキャラクターで勝負! 第一期生募集開始!

在学中からプロと共演、学内オーディションでデビューしちゃおう!

声優タレント学科

夜間・日曜コースを併修(東京校のみ)

キミの夢を実現する精鋭のラインアップ! 学校案内無料進呈中!

世界に誇れる日本文化の一翼を担おうよ!

アニメーション学科

2003年卒業生、就職率100%を達成!(ホント)

何が何でもマンガ家デビュー……そんな人なら迷わずこた!

コミック学科

層くのは技術と個性! 次のデビューはキミだ!

実績断然! プロ作家への登壇ならこの学科!

ノベルス学科

学院生、続々とデビュー&新人賞獲得!

[東京校] 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校] 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶ 資料請求はお近くの ローソンにある からでも直接お申し込みできます。(一切無料)



第41回アミューズメントマシンショー

今回のアミューズメントマシンショーで、最もプレイヤーが注目するであろうニュースは、サミーの動向だろう。カプコンと協力して『Sammy vs. CAPCOM (仮称)』を制作していくとの発表や、SNKプレイモアがアトミスウェブで『KOF』の新作を制作しているとの話題に、格闘ゲームファンは大いに湧いたことだろう。

このように、これからも他メーカーと協力していくとの発表を始め、アトミスウェブのネットワークシステム『AW-NET』の構想と、四人同時対戦が可能な『ギルティギア 鵜』の発表など、活発な動きを見せている。

ほかにも、アルセが本誌を入れてビデオゲームに取り組んでいくことや、各社の店舗間通信に対応したゲームやネットワークシステムの発表など、話題は尽きない。

アミューズメントマシンショーのレポートや『ギルティギア 鵜』の記事は、8ページから

◆スクープ!! ◆今度は四人同時対戦!!

GUILTY GEAR 鵜

008

◆キュベレイ登場◆全機体別攻略も掲載!!

機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ 020

◆レポート◆最新ゲームはここでチェック!!

アミューズメントマシンショー速報! 014

◆レポート◆日本勢圧勝!!

EVO 2003 FIGHTING GAME CHAMPIONSHIP スペシャルレポート 126

SERIALIZATION

- 046 MVS大明神
- 056 アーケードニュースアナライズ
- 059 アルカディアデータベース
- 060 日本縦断ゲームセンターマップ
- 062 魂を籠める者
- 064 アルカディア読者プレゼント
- 124 パチャッチインフィニティエボリューション
- 130 開創熱心地
- 134 ロングランゲームズブースター
- 137 ジャンク新聞
- 140 アーケードゲームライブラリー
- 142 懐古芸夢成り上がり物語レゲエ鉄砲玉
- 143 オールドゲーム談話室 ぐろげんに開け!
- 144 アーケダー・ネオ
- 146 ハードウェアミュージアム
- 148 全国ゲーセンイベント準備会
- 152 ジョイスティッククルーパーズ
- 158 ポップな関係
- 160 ビート・レイジングIIDX
- 166 ブライズワンダーランド
- 168 式神タフロイド
- 170 GGXX アソシエーション イグゼクス
- 171 立体貴族 俺たちムッシュ3D
- 172 コスプレ・プレイスタイル
- 174 アルカディアフロンティアーズ
- 182 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
- 184 設定資料集
- 190 ゲームメーカー・ナウ!!
- 192 ニューディスクレビュー
- 193 どんたんどたん
- 194 街頭電脳遊戯語録 ゲーム用語の基礎知識
- 196 新・STEP UP ☆列伝
- 198 まじかる猛者通信
- 200 バンドラキャロット改
- 201 アルカディア超推薦ゲーム 『お気に入り』サイト
- 202 アルカディアクワポン
- 204 ハイスコア全国集計
- 214 次号予告・募集記事
- 215 筐体百景
- 216 編集後記

GAME LIST

- 017 アイドルマスター
- 076 アヴァロンの鍵
- 052 アウトラン2
- 016 アレックボーンアドベンチャータワー&シャフト
- 112 魂・野性の闘牌-山城麻雀編
- 097 エス・エヌ・ケイVS.カプコンエスブレイザーカオス
- 048 エスガルーダ
- 107 F-ZERO AX
- 090 ギターフリーズ 10thMIX &
- 020 機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ
- 113 ギルティギア イグゼクス
- #RELOAD ザミッドナイトカーニバル
- 008 ギルティギア 鵜
- 096 激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球 ころん
- 018 ころん
- 054 サイヴァリア2 サウトルップファブリケイト
- 034 サムライスピリッツゼロ
- 116 式神の城II
- 016 雀聖道
- 015 新・三国戦記 七星転生
- 018 スペースインベーダー アニバーサリー
- 015 XERO (仮)
- 050 太鼓の達人 5
- 018 TOKYO COP
- 015 ドラゴンロケット
- 164 ドラゴントレジャー
- 090 ドラムマニア9thMIX
- 110 ドルフィンブルー
- 016 ドンちゃんバズル 火花でドーン!
- 015 ネットセレクト サラリーマン金太郎
- 120 パーチャファイター 4 エボリューション Ver.8
- 016 バトルマリアンアーケード
- 092 ビートマニアIIDX 9th style
- 015 フォースファイブ
- 087 PRIDE GP 2003
- 154 ポップンミュージック 10
- 016 龍華麻雀
- 068 ワールドクラブ チャンピオンフットボール
- セリエA 2002-2003
- 066 ワールドサッカー ウィンゲイルペン
- アーケードゲームスタイル 2003

AD LIST

- 表2 セガ
- 002 SNKネオジオ / SNKプレイモア
- 004 サミー
- 006 アミューズメントメディア総合学院
- 138 哲信クリエイト
- 139 G-フロント
- 139 セットアップ
- 147 Makジャパン
- 147 トライ
- 173 コスバ
- 217 キッズステーション
- 218 3Dエイジス
- 表4 パンプリスト / KIS

表紙イラスト
『アヴァロンの鍵』
© Hitmaker / SEGA, 2003
タイトルロゴ&表紙デザイン / Smile Studio (福島トオル)



11
November 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE

ARCADIA

お宝のアーケードゲームに深く最先端専門誌

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850 (営業部) 03-5433-7156 (編集部) <http://www.arcadiamagazine.com/>

©2003 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

アミューズメントマシンショーにて『GGX』最新作、本格始動!!



- ギルティギア 龍
- メーカー：アークシステムワークス / サミー
 - ジャンル：2D対戦格闘
 - 操作方法：8方向レバー+5ボタン
 - 発売日：2003年未予定
 - 使用基板：ATOMISWAVE (ロムカートリッジ)

©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

多数の新要素を加えた 新生『GGX』の足音がここに!!

ファン待望の最新作が、満を持してアミューズメントマシンショーで登場! 驚きの新要素がめじろ押しの本作、もう目を離せないぞ。

鶺鴒(いすか / crossbill)

スズメ目アトリ科の小鳥。くちばしが上下にねじれてく、違っており、松かさをごじ開けて実を食べる。その特徴的なくちばしから、物事がく、違ったりうまい、かないこと例えて使われてきた。交差するくちばしは、剣を合わせているかのようにも見える……。まるで、二十人の戦士たちの、これからの闘いを暗示するかのよう。



*記事内容および画像写真は開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。



アーケードとネットを
『AWカード』でつなげ!!



サミーが提供するネットワークを利用した新システム、AW-NET。「GG」はその対応タイトル第1弾でもある。AWカードを使ってプレイすれば、戦績の閲覧やキャラのカスタマイズをはじめ、さまざまなサービスを利用することができ、ゲームを多角的に楽しめるのだ。

ネットワークサービス

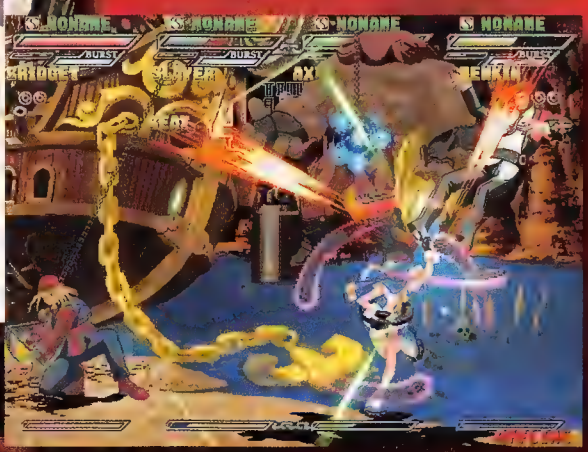
AW-NET™ に対応!

2~4人で対戦可能!

群がるプレイヤー、並んだ筐体……そう、「GG」は最大四人まで同時にプレイすることができるのだ。従来の1対1の真剣勝負はもちろん、二人でチームを組んでのプレイや、自分以外すべてが敵のバトルロイヤルなど、今までに無い対戦世界が目の前に広がるぞ。



バトルロイヤルあり
二人協力プレイあり
もちろん1vs.1もOK!!



次ページより
ショー出展バージョンを検証!!

ショー出展バージョン キヤラクター

リ体験 リポート

ショー出展バージョンで使用できた十二人のキヤラクター。新システム上での強さはどうなっているのかを検証してみよう。



- ソル**: もはや代名詞となりつつあるヴォルカニクウファイバーが強力。無敵時間を活かして乱戦からの脱出を図ったり、混戦ポイントに向かって猛ダッシュから出すと効果的だ。また、ライオットスタンプも混戦への突入に使える。
- カイ**: スタンエッジをはじめ、飛び道具が充実しているためオールレンジで闘える。空中ダストを盾にしなから飛び道具を撃つけん制が強力で、コンボプレイでは味方の頭上を抜けるように空中スタンエッジで援護するのが有効そう。
- メイ**: 設置した拍手で迎えてくださいを盾にすれば、そのラインの主導権を握りやすい。また、振り向きボタンを使い、相手に背を向けた状態でグレート山田アタックを出すと、相手側の画面端からツララが出現! 奇襲効果が高くていい感じ。
- ミリア**: 機動力は今まで通り高く、逃げやすさ、そして味方の援護のしやすさにおいて、右に出るものは居ない。また、遠距離では相手に気付かれないようにシークレットガーデンを使い、乱戦状態のところへ放り込むのが有効だぞ。

『鶯』の世界を彩る AW-NETに注目!!

AWカードを使ってプレイし、携帯電話からAW-NETに加入すれば、携帯電話の高音メロディや待ち受け画面のダウンロードほか、多彩なサービスを利用可能! 特にAW共通ポイントを使ったサービスは魅力的で、キャラのカスタマイズなどが予定されている。

AWカード使用で

さまざまな特典が!!

AW-NETでこんなことができる!!

- プレイヤーネームを表示させることが可能
- 階級(対戦成績)やクリアタイムなど、さまざまな情報やランキングが確認可能
- 事前に登録された情報を元に、プレイヤーの検索が可能
- プレイすることによりたまるAW共通ポイントを使えば、キヤラクターのカスタマイズや、コンテンツサービス案への投票(上位が実現)など、各種サービスを利用可能

キャラカラーも 自由自在!!



色を再び変更するにも使える!!

※上記内容は一例です

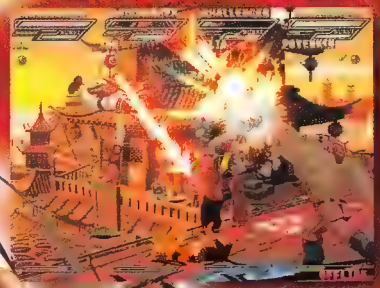
※画面は「GGXX」のものです



BAIKEN



ZANOFF



JAM KURADOBERI



POTEMKIN

●ポテヨムキン：2ライン制と多人数対戦のおかげで接近しやすくなったかも。味方の飛び道具をF.O.B.で跳ね返す砲台モードや、遠距離からのスライドヘッド連発など、迷惑極まりないプレイも期待できる(笑)。
 ●チップ：持ち前の機動力と敵式転移と迷彩で、固ってるフリをしつつ逃げられるのが強み。ほかのキャラが連続技を決める最中に◆+HSでよろけさせたり、飛び道具を貫通するアップレードでのげん制が有効か。
 ●紗夢：高い機動力と豊富な無敵技で、もつれても比較的切り返しやすのが魅力。特に覚醒必殺技の懸賞額は、攻撃範囲が前後に広い上に無敵時間が長く、乱戦時に敵をまとめて攻撃するにはもってこいだ。
 ●梅塵：防御力が低いのは難点だが、ガードキャンセル系の必殺技で、乱戦に巻き込まれても容易に逃げ出せるのが強み。攻撃判定の持続が長いジャンプHSで乱戦の中に飛び込み、場を荒らすというのも得策だ。

対戦の組み合わせは全6パターン

I	
II	
III	
IV	
V	
VI	

好きなプレイヤーとチームを組める。カラーを合わせれば同じチームになるぞ!

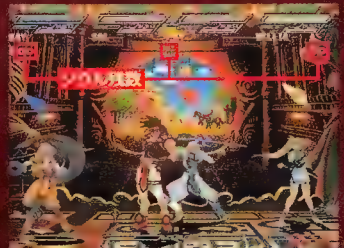


1on1からバトルロイヤルまで 多彩な対戦スタイル!!

左の表にある通り、さまざまな組み合わせで対戦可能な本作。キャラクター選択後にチームカラーの選択があり、二人でチームを組みたければ、ここで同じカラーを選べばOK。一人でプレイ中のごとくに、後から乱入してチームを組むこともできる。

試合形式はソウルシステムによる一発勝負

本作はラウンド制ではなく、体力ゲージ下のソウルによって勝敗が決定される。体力が無くなるとソウルを一つ消費(体力は全快)、ソウル残数が0のときに体力が無くなるとK.O.となる。また、二人でチームを組むと、ソウルが二人共用となり、残数自体も一人の場合より少なくなるのがポイント。パートナーがソウルをすべて消費してしまうと、自分は一度倒された時点で終わってしまうぞ。





BRIDGET

I-NO

AXL LOW

SLAYER

- I-No**: ダッシュ攻撃でしゃみガードを崩せるので、味方の攻撃と合わせれば、ガード困難な連係を作れそう。遠距離では飛び道具系の抗音階やケミカル愛情が、乱戦時は攻撃範囲の広い二つの覚醒必殺技が役に立つはず。
- スレイヤー**: 攻撃力と防御力が高いので、もつれたときに強い。乱戦に乗じてバイルバンカーを振り回せばカウンターヒットすることも多いだろう。バックステップの無敵時間を活かし、逃がりに転ずることもできそう。
- プリシット**: YOYO技の攻撃範囲の広さと、ローリング移動の機動力が乱戦向き。味方を前線に翻わせつつYOYO技で援護したり、逃げ回りながらどさくさ粉れに傷とキルマシーンを発動するなど、かなり嫌がられそう。
- アクセル**: リーチの長い通常技と鎌閃撃を使ってマイペースで闘えるが、乱戦には弱そう。コンビプレイでは遠距離からの援護のほか、味方が相手を固めている最中に、ガード不能の羅鐘旋を決めるのが有効か？

2ラインバトルを制す三つのシステム

ライン移動 振+HS

最もオーソドックスな2ライン間の移動方法で、単純に別のラインへと移動するだけ。移動し始めと終わり際は無防備になっているようなので、乱戦で無理に逃げて逃げるのは少々危険が伴うだろう。

ライン移動攻撃 振+P

攻撃しながらライン移動するのがこの動作。攻撃は移動先のラインに向けて行なわれ、攻撃した後は多少のスキがあるもよう。ショー出演バージョンでは、キャンセルをかけることが可能だったが……。

ライン飛ばし攻撃 振+S

相手を別のラインに吹飛ばし攻撃。体力をリードしているときや、別ラインにパートナーが居るときに使うと良さそう。なお、現段階ではガトリングから出すことが可能。これが有効な使い方になるかも？

※「振」=振り向きボタン

駆け引きはより立体的に!! 『鳥』の戦場は2ライン

多数対戦に加えて注目を集めているのが、2ライン制のバトル。フィールドには奥と手前の2ラインが存在、基本的にはそれぞれ独立した戦場となっており、別のラインに居る相手には攻撃が当たらない。画面写真で見るとラインの区別が分かりにくいですが、何度かプレイすればすんなり見分けられるぞ。

ライン関係の動作は、新たに配置された「振り向きボタン」とほかのボタンの同時押しで行なう。新しい操作なので慣れるまでに時間は必要だが、使いこなせば立体的な戦闘をたん能できる。



手前ライン
奥ライン



各キャラクターが、バトルロイヤル形式の
1人戦でどんな活躍をするのか、個性
が強いだけに、後編も注目です。



振り向きは「ランバルド」による、1対
1の闘いに変化があるはず。前作まで
のキャラクター相が気になってくるかも。



残る8キャラクターも 続々参戦準備中!!

待て!!
続報!!

ショー出演バージョンでは12キャラク
ターしか使用できなかったが、GGXX
に登場していた20キャラクターはすべて
参戦すること。イラストはご覧の通り、
キャラクター選択画面も8キャラクター分
の空きスペースがあったので安心だ。
ここまで紹介したキャラクターの特徴
を見ながら、未登場のキャラクターがど
んどん入ってくるのか、想像してみてください。



新要素がかなり多く、想像するだけでも
話題が尽きない本作。新境地に期待を膨
らませつつ、次号以降もお見逃しなく。

敵は正面だけにあらず 背後を取られたら 「振り向き」で

振り向きボタンで……



敵に背後へ回られても、自
分の向きはそのまま。ど
んなときは、振り向きボタ
ンを使って向き直ろう。

本作は敵が複数居ることも
ある関係上、「振り向く」動作
をボタンによって手動で行な
うシステムになっている。囲
まれたときに、そのまま正面
の敵を相手にするか、振り向
いて背後の敵に正対するかを
選べるのだ。また、振+Kで
背後に攻撃する技を出せるぞ。

背後攻撃もアリ!!



「振+K」で、向きを変えずに
背後を攻撃する特殊技を出せる。ど
っさに出せるようになるぞと強そう



この通り。後手に回ら
たら、振り向くか、逃げるか、
ライン移動するか……
判断力が重要になりそう。

敵を捕らえよ!

First Impression

●担当ライター陣より

AWNETに多数ブレ
イと、新たな試みが盛りだく
さんの本作。先はまだまだ未
知数だけど、盛り上がるこ
は間違い無し。早く操作に慣
れて、スムーズに動かせるよ
うになりたいですね(貴瑠世)
とにかくタッグでの闘いが
興味深い。個性的なGGXX
のキャラで、コンビ連携を組
めるのが最高! 味方に飛び
道具を撃たせてF.D.Bで跳
ね返すとか、想像するだけで
ソクソクもです(ハチ)

●本誌編集長より

今作は四人同時対戦という
ファイチャーに目を奪われか
ち。しかしこのシステムを遊
び込むには、当然のごとく通
常の1対1の対戦の操作を身
に付ける必要がある。特にパ
トルロイヤルにおいて、最終
的な勝利をつかむには、1対
1での勝負強さが必要だから
だ。さらにチーム戦のノウハウ
や、カードやネットワーク
機能などを含め、多くの遊び
方が用意されている。このよ
うに、今までに類を見ない対
戦格闘ゲームの提案を、一過
性の格闘ゲームに対する(こ
価値観)で許すのではなく、
遊び方自体を自分たちで考え
工夫していくことで、ゲーム
が持つ可能性を広げてもら
いたいものである(渡波)

モア、アトミスウェイブ

アミューズメントマシンショーレポート

戦

カプコン、SNKプレイモアがアトミスウェイブに電撃参入!
この事件を、オフィシャルコメントと共にまとめてみたぞ。

イベント発表内容

1. カプコンがサミーに対し、キャラクターライセンス供給を
すると発表。そして、発売日は未定だが「Sammy vs
CAPCOM (仮称)」をサミー・カプコン両社が協力して
「アトミスウェイブ」のソフトとして市場に投入すると発表。
2. SNKプレイモアが、「アトミスウェイブ」と「AW-NET」
に対応したソフトとして、「THE KING OF FIGHTERS」
の新作を、2004年春の稼働を目標に開発していると発表。

左からアーケードシステムワークス「GGX」シリーズの
ディレクター石塚謙一氏、サミーの
ディレクター山本和彦氏、カプ
コンのディレクター三浦洋一氏、
SNKプレイモアのディレクター
三浦洋一氏。



サミー コメント

二社の参加は「アトミスウェイブ」 にとって非常に重みのある第一歩

今回の発表、驚いていただけませんでしたでしょうか? 世界的人気を誇る「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズのSNKプレイモア様、「ストリートファイター」シリーズや「ヴァンパイア」シリーズなど、常にクオリティの高い作品を提供するカプコン様。この二社様とのコラボレーションは、世界のアーケードシーンに常に新しい刺激を提供する「アトミスウェイブ」にとって非常に重みのある一歩であり、実現した事を大変喜ばしく思っております。今後の「アトミスウェイブ」の世界的展開に、どうぞご期待ください! (川口)

カプコンとアミューズメントマシンショー会場での

サミー: それでは、カプコン第1開発カンパニー プレジ
デントの船水紀彦様にお話を伺います。

「Sammy vs CAPCOM (仮称)」をどんなゲーム
にしたいですか?

船水: ……まだ、全然考えていないんですけどね (一
瞬黙)。 「ギルティギア」のあの絵で動くカプコ
ンのゲーム。個人的には「ヴァンパイア」のキ
ャラクターを見てみたい。

サミー: アークシステムワークスの「GG X」シリーズセ
ラルディレクター石塚謙一様は「Sammy vs CAP
COM (仮称)」をどんなゲームにしたいですか?

石塚: 両社のゲームのシステムが異なるので何ともい
えない、という状態ですね。ですが、お互いの
風潮を活かせるように構築していきたいです。

サミー: 船水の想はいかがでしょうか?

船水: どうでしょうね〜 (会場笑)。頑張ります。

石塚: まだ想像もつきませんが、頑張ります。

金太郎がテーブルゲームで登場!!



ネットセレクト サラリーマン金太郎

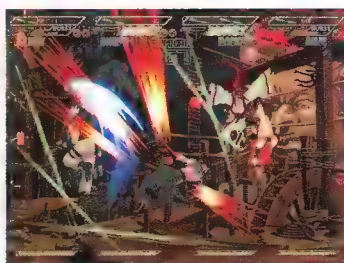
- メーカー: サミー
- ジャンル: オンラインテーブルゲーム
- 操作方法: タッチパネル
- 発売日: 2004年春予定
- 使用基板: ATOMISWAVE

*画面はすべて開発中のものです。



©Sammy
©本宮ひろ志/集英社/CIA

本宮ひろ志先生の「サラリーマ
ン金太郎」が、テーブルゲーム
になった! 全国のプレイヤー
と三人麻雀やリバーシなどで、
オンライン対戦ができる。



「AW-NET」を介した一例として、「ギルティギア 騒」の
キャラクタカスタマイズデータの保存などがある。

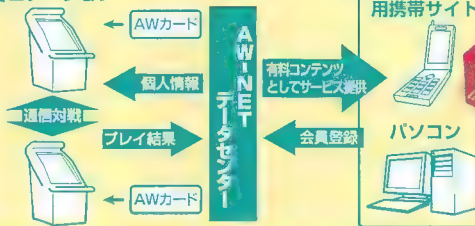
*画面はすべて開発中のものです。

サミー新基板アトミスウェイ
ブ」のネットワーク構想が、「AW-
NET」だ。「AW-NET」対応タイ
トルは、「AWカード」を使用する
ことで記録した個人情報やゲーム
内容に反映できる。

そして、「AW-NET」の最大の
特徴は、加入すれば対応ゲームす
べてのサービスを受けられるとい
うところだ。また、
携帯端末・PCなど
でプレイデータな
どを確認可能な
多様なサービスも
準備されているぞ。



AW-NET解説図 各ロケーション



今後、あら
ゆるロケーショ
ンで活躍すると思わ
れるアトミスウェイブ。

AW-NETとは?

カプコン、SNKプレイ

参



左からサミー AW研究開発部 部長 川村 正広氏、SNKプレイモア 総合企画部 RC事業推進課 課長 門脇 真人氏。

SNK プレイモア コメント

ネオジオも継続しながら、アトミスウェーブを盛り上げていきたい

今回のお話は、サミーさんから「ぜひ『KOF』の新作をアトミスウェーブで！」という熱いラブコールを受け、実現しました。「KOF」は「KOF2004」ではなく、まったく新しいシリーズとして2004年春に登場します。MVSの方も開発は続けていきたいと思っておりますし、旧来の「KOF」シリーズも続けていきたいですね。アトミスウェーブは基板のスペックが高いので表現できる部分が多くなりますし、「KOF」の新シリーズは、操作はそのまま、システムやグラフィックが変化していく形になると思います。先に『GGX』シリーズがあるのでプレッシャーはありますが、『GGX』と『KOF』の新シリーズで、アトミスウェーブを盛り上げていけると良いですね。(門脇)

残念ながらカプコン、アーケードの二社からは、ショー会場で発表された以上のコメントは頂けなかった。しかし今回の発表は、何もまだ決まっていなかつたりあえすこれからアーケード市場を盛り上げていきますよ！ といった意気込みを十分に感じられる発表であった。今後の動向は本誌でも大きく取り上げていくつもりだ。続報に期待してもらいたい。



FORCE FIVE

一撃必殺という言葉は、このゲームのためにある!!

- フォースファイブ
- メーカー：サミー
- ジャンル：3D対戦格闘ゲーム
- 操作方法：8方向レバー+3ボタン
- 発売日：2004年春予定
- 使用基板：ATOMISWAVE

※画面はすべて開発中のものです。

アトミスウェーブ初の3D対戦格闘ゲームとなる「フォースファイブ」。攻撃力が非常に高く設定されており制限時間も短い、代わりに5本先取制となっている。従来の格闘ゲームには無い、スピード感のあるゲーム展開が期待できそうだ。



全キャラに飛び道具があるのも特徴的。新しい感覚の格闘ゲームだ!!



インターフェースはタッチパネル式。金太郎や大和会長がアーケードで吠える!

「大富豪」三人麻雀「リバーシ」「タクティクス」の4本のテーブルゲームがプレイできる「ネットセレクト サラリーマン 金太郎」。特に複数人でプレイする「大富豪」は、スピーディーな展開が熱い! また、対戦中は、チャット機能を使うことで対戦相手との会話も可能。

しかも「AWNET」対応なので、データの保存なども可能だ。

©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2000
 *「CAPCOM VS. SNK」は、一部株式会社SNKの許諾を受けて、株式会社カプコンが製造・販売するものです。
 **「SNK」は株式会社エス・エヌ・ケイの登録商標です。*「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。

COUNTER STRIKE NEO

- メーカー：Valve Software / ナムコ
- ジャンル：FPS
- 操作方法：キーボード&マウス
- 発売日：未定（テスト稼働中）
- 通信形態：店舗内通信対戦型（将来的には店舗間通信も視野に入れている）

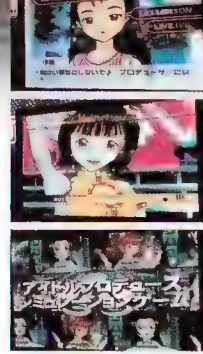
©2003 NAMCO All Rights Reserved



ショー会場でも、蒲田の実験店舗とほぼ同じ環境で、LANゲームを体験できた。

COUNTER STRIKE NEO

「互いの顔が見える場でネット対戦を楽しむ」というLANゲームの特徴を、最大限に生かす実験店舗「LED ZONE」。この店舗専用に改良されたゲーム「カウンターストライクネオ」を通じ、その魅力を余すところなく伝えていた。



ナムコの新筐体、「REWRITE TABLE STAGE」を使用した **THE IDOLM@STAR**

た、前代未聞のアイドル育成ゲーム。多数の声優が出演し、しかもキャラデザインは「あの」窪岡俊之氏という本格作品だ。この新筐体でどのような作品に仕上がするのか、今から期待が高まる!

- アイドルマスター**
- メーカー：ナムコ
 - ジャンル：育成・カード
 - 操作方法：タッチパネル
 - 発売日：未定
 - 通信形態：店舗外サーバーへのデータ蓄積型

©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©窪岡俊之

ネットワークの波

今回のショーでは、店舗間を通信回線でつなぐネットワーク構想が数多く出展された。各ロケーションがつながる未来にユーザーも期待が大きいだろう。

アミューズメントマシンショーレポート

*ここに掲載するすべてのゲーム画面は開発中のものです。



深く静かにぶらっと潜航せよ!

BATTLE MARINE ARCADE

- バトルマリン アーケード**
- メーカー：アルゼ
 - ジャンル：アクション
 - 操作方法：タッチパネル+8方向レバー+3ダイヤルユニット+1ボタン
 - 発売日：2004年3月予定
 - 通信形態：店舗間通信対戦型

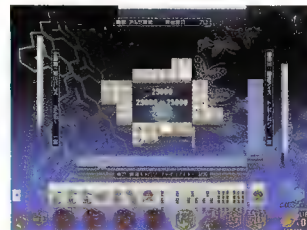
©DREAMEDIA・SUCCESS・GAMESPACE24・ARUZE 2003.

自機の移動はゲージ制。移動不能になったら、PASSボタンを押してターンをスキップしよう。

「ぶらっとネット」に対応しているの
で、敵のプレイヤーが操る潜水艦
とオンラインバトルを展開できるの
で対戦が熱い!!

PC用の人気ネットワーク対戦ゲーム「バトルマリン」をアーケード用向けにリファインして移植したタイトルが、「バトルマリンアーケード」だ。ゲーム内容は、プレイヤーが潜水艦となり、敵を魚雷で撃ち落とすというシンプルなもの。コンパネには、直感的に理解しやすい3連ダイヤルコントロールパネルを搭載。このダイヤルを上下に操作することで、潜水艦の魚雷の軌道調整を行なうことが可能。自機の位置取りと魚雷の軌道調整が対戦に深みのある戦略性を持たせている。

アルゼの新ネットワークシステム「ぶらっとネット」に対応しているの



オンライン対戦四人打ち麻雀!

雀聖道

- 雀聖道**
- メーカー：アルゼ
 - ジャンル：麻雀
 - 操作方法：タッチパネル
 - 発売日：12月予定
 - 通信形態：店舗間通信対戦型

©2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

ゲームモードは全国対戦、店内対戦、CPU対戦を搭載。カードが無くてプレイできるぞ。

「ぶらっとネットカード」を使用することで、個人認証やプレイデータを保存することができ、そして全国のプレイヤーとの段位戦を勝ち抜くことで、自分の全国ランキングの順位がアップしていく。麻雀というジャンル、そしてタッチパネルという操作方法が幅広い層に支持されそうだ。1P用でも、日本全国で活躍する30名以上の麻雀プロがCPUプレイヤーとして登場し、ゲームに人間味のある本格的な打ちスジを持ち込むことに成功している。

タッチパネルモニターに触れて打牌を行なう、イカサマ無しのスタンダードな四人打ち麻雀ゲーム。この「雀聖道」は、ネットワーク対応汎用筐体「ぶらっとネット」の第一弾ソフト。

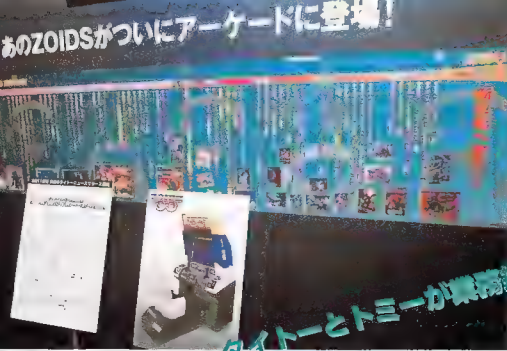
「ぶらっとネット」とは?

アルゼのネットワーク対応汎用筐体の総称が「ぶらっとネット」だ。最大の特徴は、一枚の「ぶらっとネットカード」が、「ぶらっとネット」シリーズで使用可能ということ。ゲームタイトルごとに、カードを購入する必要はないという訳だ。現時点では、『雀聖道』と『バトルマリンアーケード』の2タイトルがぶらっとネット対応ゲームとして発表されている。



これがネットワーク対応汎用筐体「ぶらっとネット」。操作方法はタッチパネルが基本だが、タイトルによってコンパネが追加されるなど操作方法を変える事もできるようだ。





今回はパネルのみの参考出展にとどまったが、稼働予定は来年。ゾイドを操縦できる日まであと少し!

ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ

- メーカー: タイトー
- ジャンル: アクション
- 操作方法: 2ボタン付き8方向レバー×2
- 発売日: 2004年3月予定
- 通信形態: 店舗外サーバーへのデータ蓄積型

タイミーとトミーが手を組んで、3Dアクションゲームとして、あのゾイドをアーケードゲーム界に送り出す!
ゾイドのコックピットを模した筐体に乗って、ゾイドを操縦し、敵と戦うアクションゲーム。



全世界のプレイヤーとリアルタイム対戦が可能な、3D武器ネットワーク格闘ゲームが登場。家庭のパソコンからでもアーケードの対戦に参加できるという、驚くべき新機軸のネットワーク構築も併せて発表された。

- XERO (仮)**
- メーカー: TEAM XERO B&F
 - ジャンル: ネットワーク対戦格闘
 - 操作方法: 8方向レバー+4ボタン
 - 発売日: 来春予定
 - 通信形態: 店舗と家庭をつなぐ変則通信対戦型
- ©2003 TEAM XERO

ゲーセンの壁を超える

※ここで掲載している各ゲームの通信形態は、第41回アミューズメントマシショウ発表時のものです。これは予定ですので、発売時に仕様の異なる可能性があることをご了承ください。



日本一速いやつはだれだ?



- バトルギア3チューンド**
- メーカー: タイトー
 - ジャンル: ドライブ
 - 操作方法: ハンドル+ペダル×2 +ギア+ハンドブレーキ
 - 発売日: 未定
 - 通信形態: 店舗外サーバーへのデータ蓄積型

©TAITO CORPORATION 2003 ALL RIGHTS RESERVED

ネットワーク対応となり話題を呼んだ「バトルギア3」。ゲームセンター同士をネットワークで結びシステム「NEWSYS」を使い、日本中のドライバーと記録を競い合うことが可能であった。そして本作では、新車種や、新コース、新モードなどが追加されレースが一層白熱しそうだ。

メダル麻雀の新スタンダード



- 龍華(ロンファ)麻雀**
- メーカー: ナムコ
 - ジャンル: 麻雀
 - 操作方法: タッチパネル
 - 発売日: 未定
 - 通信形態: 店舗内通信型

©2003 NAMCO LTD., All Rights Reserved

ナムコの新メダル筐体「ブレンオン」を用いたゲームの第一弾。基本はコンピュータとの二人打ちだが、センターユニットに蓄積されたジャックポットやボーナスをほかのサテライトのプレイヤーと早い者勝ちで奪い合うという、従来のメダル麻雀とは一線を引くゲーム性と面白さを備えた作品。多人数対戦も検討中とのこと。



ネットエントリーキーが、ID認証記録媒体となる。これを使って全国レベルで記録を競いあえる! 参戦必須だ!



当日は、「Virtua Fighter4 Evolution」を対応機種として出展し、注目を集めた。

料金課金システム「Ready」

ゲームの新作以外にも、昨今注目を集めるゲーセンのキャッシュレス化にも新たな動きが。あらゆる施設で、一枚のカードのみですべての支払いが可能……そんな夢のシステムはすでに完成している!?

スタイリッシュなデザインと、快適な操作性を併せ持つ新筐体「ブレンオン」。メダル筐体の次世代を担う存在となるか?



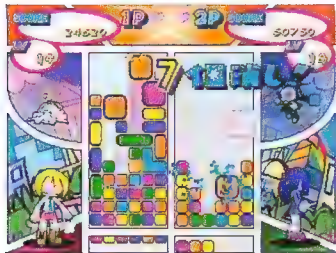
多彩なタイトルが 続々と登場!

豊富な出展タイトルの数からも、現在のアーケードゲームシーンの勢いを感じとれる。原点回帰を目指した作品、チャレンジブルな試みの見られるタイトルなど、その方向性はさまざまだ。



アミューズメントマシンショーレポート

※ここに掲載されているゲーム画面はすべて開発中のものです。



ころころとキュートで
カラフル!

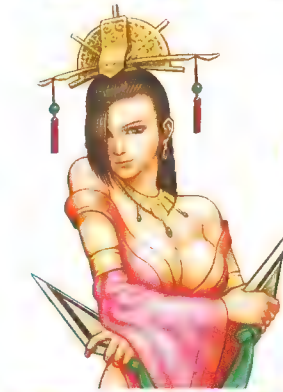


ころころ
■メーカー：サイバースフロント/タイトー
■ジャンル：パズル
■操作方法：4方向+3ボタン
■発売日：未定
■使用基板：G NET
©CYBERFRONT 2003



ブロックをころころ転かし、初心者もすぐ馴染める。シンプルさ抜群で、ハマリ度高し!

下からせり上がってくるブロックを、同じ色4個以上を隣接させて消していくパズルゲーム。カソルをレバーで移動し、ボタンでブロックを回転させる。同色のブロックを大量に消せば、相手に巨大ブロックを降らせたり、操作方法を反転させるなど、さまざまな嫌がらせができるぞ。



北斗七星の戦士が降り立つ!



新・三国戦紀 七星転生
■メーカー：IGS/サミー
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2003年末
■使用基板：ATOMISWAVE
©Sammy / IGS CO., LTD.



攻略ルートを選択、キャラのデザインなど、「三国戦紀」の特色を継承した作品だ。

三国志の世界を舞台にした横スクロールアクション「三国戦紀」新シリーズがアトリスウェイブで登場! 今作ではステージが3D空間になっており、より高い自由度と戦略性を楽しめる。レバーとボタンの組み合わせでさまざまな技が簡単に繰り出せる爽快感も健在だったぞ。

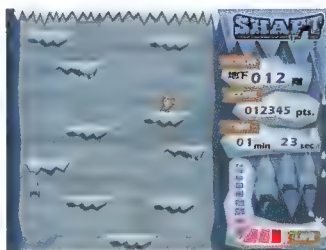
最高のシンプルアクション!



アレックボードン アドベンチャー タワー&シャフト
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：アクション
■操作方法：4方向レバー+1ボタン
(タワーはボタン、シャフトはレバーのみ使用)
■発売日：12月予定
©2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved.



オートで移動するボードンをジャンプさせて昇ろう。ボタンを押した長さで、ジャンプの強弱を使い分けするのがコツ。



上方方向へと自動スクロールする画面に逆らい、ボードンを下へと落としていく。

PC用ゲームで好評を博した「TOWER」と「SHAFT」をアーケードゲームに移植。「TOWER」はボタンのみでひたすら昇るだけ、「SHAFT」はレバー操作だけで画面下へ降りてゆくだけというシンプルな内容。そのシンプルさ故にゲームとしてのおもしろさを追求したアクションだ。

テンボ良く目押しで止める!!



ドンちゃんパズル 花火でドーン!
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：パズル
■操作方法：4方向レバー+3ボタン
■発売日：11月予定
©2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved.



リールで七か、同色のドンちゃんをそろえて、ボーナスゲーム突入などのフィチャーも。

パチスロ界の人気者「ドンちゃん」が、落ち物パズルになった。花火ブロックと、同じ色のドンちゃんの顔を隣接させれば、花火に着火してブロックが消える。落とすブロックは、画面上部で回転する三つのリールを目押しで止めて選択。スロットの爽快感をうまく盛り込んだシステムだ。



カプコンのバズルゲーム「このTACO!」。左右からの圧迫という発想がかなり斬新だ。

今回出展された各社のゲームには、これまでのゲームでは見られなかった独自のフィーチャーを盛り込んだ作品が多く、メーカー各社の開拓姿勢が強く感じられた。タイトーブースで発表された対戦格闘の「ダークアウェイク」や、シューティングゲーム「イクゼウス」を始めとして、昨今では減少傾向にあったタイプのゲームも数多く発表されていた。

また、過去作品の続編やリメイク版として発表されたゲームも負けてはいない。ドライトゲームの金字塔と呼ばれる「アウトラン」の続編「アウトラン2」「ぶよぶよ」を大幅に一新したセガの「ぶよぶよファイバー」、懐かしの歴代「インベーター」の全作品と3Dタイプにリメイクされた新「インベーター」



古き良きスタンドプレイの醍醐味が味わえる筐体有する、「NFL Classic Football」。

が遊べるタイトーの「スペースインベーター アニバーサリー」、同社の名作オールドゲーム2タイトルを昔風の筐体で遊べる「スペースインベーター/QIX」などは、旧作の良さを残しつつも完全新作ともいえるほどの独創性を持ち、旧作のファンのみならず新たな客層も十分に引き付けた。

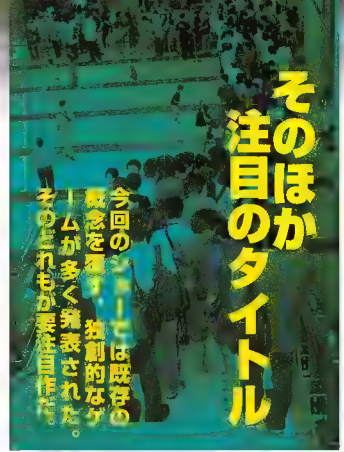
さらに今回は、新たなシステムを搭載した新型筐体の発表も多かった。前ページまでに紹介した各社の新筐体に加え、セガのサイクラフト F-ZERO AX モンスタライドやサイクラフト クラプカードVer.2などに用いられた新体感筐体サイクラフトなどは、汎用筐体として今後のロケーションに設置される可能性も十分あるだろう。



人々の新作への期待が、行列の長さに見られている。今回のショーも各ブースともに大盛況だった。

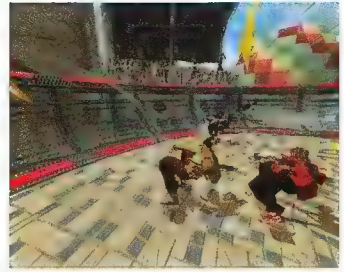
今回のショーで目立った風潮として、カプコンの「機動戦士ガンダム エウゴVSティターンズ」、ナムコの「ドラゴンクエスト」などに加え、2D対戦格闘ゲームの「GUILTY GEAR イスカ」でもついに四人同時対戦が実現されるなど、一対一のストイックな対戦と双壁を成すように、複数の仲間と対戦を楽しむスタイルが確立しつつあることが挙げられる。

各社が独自のネットワークを完成させている今ならば、ゲーセンの店内という狭い空間にとられずに、全国のプレイヤーとの対戦を楽しめる日も近いはずだ。アーケードゲームは今、ゲーマー同士をつなぐ次世代のコミュニケーションツールとして、新たな基準を完成させているのだ。

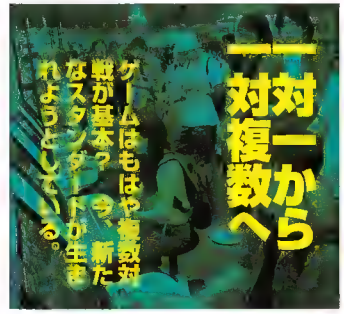


そのほか
注目のタイトル

今回のショーでは既存の概念を覆す、独創的なゲームが多く発表された。そのどれもが要注目作だ。



セガの新作「オーリーキング」。スケボーの疾走感と、VJばりの映像演出が新感覚!



一対一から
一対複数へ

ゲームはもはや複数対戦が基本? 今、新たなスタンダードが生まれるようにしている。

第41回
アミューズメント
マシンショーを
覚えて

今回も、多岐にわたるゲームが発表された。その中でも、対戦ゲームの進化が特に目立った。従来の一対一対戦から、一対複数対戦へと進んでいる。これは、プレイヤーの数を増やして、より多くの人が同時に楽しむことができるようにしている。また、対戦ゲームのグラフィックも、よりリアルな方向に進んでいる。これは、プレイヤーの没入感を高めるためである。また、対戦ゲームの操作性も、より直感的な方向に進んでいる。これは、プレイヤーの操作を楽にするためである。また、対戦ゲームの操作性も、より直感的な方向に進んでいる。これは、プレイヤーの操作を楽にするためである。

今回も、多岐にわたるゲームが発表された。その中でも、対戦ゲームの進化が特に目立った。従来の一対一対戦から、一対複数対戦へと進んでいる。これは、プレイヤーの数を増やして、より多くの人が同時に楽しむことができるようにしている。また、対戦ゲームのグラフィックも、よりリアルな方向に進んでいる。これは、プレイヤーの没入感を高めるためである。また、対戦ゲームの操作性も、より直感的な方向に進んでいる。これは、プレイヤーの操作を楽にするためである。



四人対戦では実際にどうなるのか? など、実演プレイを前にして猿渡編集長が解説した。



トレーディングはもとより、アヴァロン攻略ライターによるデッキ診断も人気を集めた。

イベントレポート

三日間に渡り、各ブースを賑わせたステージイベント。2日目のサミットブースは、アルカディア編集部による「ギルティギア イスカ」のプレイ内容解説が行われた。また、タイトルブースでは「バトルギア3 Unleashed」のイベントが行われ、ショー記念品のエントリーキーが配布された。3日目の一般公開日には、セガブースで「アヴァロンの鍵」カードトレーディングイベントを開催。これを皮切りに全国行脚が始まるので、アヴァリストには期待していてもいい!

『DX』から約2年…… 『Zガンダム』ついに稼働開始!!

この本の発売と同時期に稼働開始となる本作。まずは対戦をするのに必要な知識を身に着けよう。前作から継承されているテクニック、各機体の扱い方など、内容盛りだくさんでお届け!

各コストによる組み合わせ一覧

B+E以下	共に1機落ち可能
D+D以下	共に1機落ち可能
F+F	合計2機落ち可能
G+G	合計2機落ち可能
H+H	合計3機落ち可能

*各機体のコスト(A~H)については、機体データコスト欄を参照(24~32ページ)。Aが最もコストが高く、Hが最もコストが低い。

インプレッション

CPU戦クリアまでの時間は約20分。ゲーム中ではサイコガンダムやキュベレイが登場し、かなり遊べる仕様となっている。対戦の敷居が高く感じる人は、CPU戦をまったりプレイするののも一興では?

機動戦士

Zガンダム

エゥーゴ vs ティターンズ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

- メーカー：発売元：バンプレスト 開発元/販売元：カプコン
- ジャンル：チームバトルアクション
- 操作方法：8方向レバー+4ボタン
- 発売日：2003年9月下旬(稼働中)
- 使用基板：システム246

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2003
©CAPCOM CO.,LTD. 2003
ALL RIGHTS RESERVED



キュベレイ
AMX-004

CPU戦ステージ9突入時に、 階級が「大佐」以上で出現!

ハマーン専用機、出現す!

アクシズのMSは本作には登場しないかと思われたが、条件を満たせばCPU戦のラストステージでキュベレイが出現することが発覚した。大型で丸みを帯びた白い異様は、まさにアクシズからの刺客。原作ではその時代で唯一ファンネルを搭載するMSだっただけに、本作でどのような性能を見せてくれるのか気になるところだ。



キュベレイの印象はジ・オに似たタイプ。大型でダッシュ性能が優れているといった感じだ。ビーム系の射撃攻撃と、突進力のあるビームサーベル系の格闘を主体として攻めてくる。ぜひ戦ってみてほしい。

高コスト機を使って一人で普通にCPU戦を進めていけば、ステージ9突入時にギリギリ大佐になれる。確実に大佐以上にしたいなら、命中率・回避率・撃破数などを意識して上げていこう。

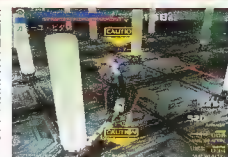
「大佐」以上の階級で、 キュベレイを迎え撃て!

ってもOK。当然ステージ9で行なってもいい。ただし、コンティニューすると階級が下がってしまうので、1回が限度と考えておこう。



CPU戦は前作よりも楽に進める。大佐以上という条件は、そう難しくはないはずだ。

圧倒的な存在感を放つMS、キュベレイ。ファンネルの威力は、とれほどのものなのだろうか……!!





本作からの新システムを徹底分析！

ハイパーコンビネーション講座

本作から導入されたハイパーコンビネーション(以下HC)。戦局に大きく影響を与える新要素だけに、このシステムの重要度は高い！ 本作からプレイする人も前作からプレイする人も、このページを熟読してしっかりと覚えてほしい。

Text : シロウ

確実に敵を仕留めるには？

HCには3種類のタイプ、4段階の評価が設定されている。各段階によってゲージのたまり方は違っている。積極的にExcellent評価を狙ってこう。

コンビネーションの種類

Combination	基本的なコンビネーション。僚機と同時ロックオンで攻撃すると成立する。
Intercept	"味方を攻撃している敵"に攻撃を当てると成立する。狙って出すのはやや難しい。
Defence	僚機への攻撃を自機がかばうことで成立する。偶発的に発生することが多い。

コンビネーション評価

Excellent	最も高い評価でゲージのたまる量も最も多い。インターセプトで出やすい。
Great	かなり高い評価。ゲージ量もそこそこたまる。ディフェンスで出やすい。
Good	普通の評価。コンビネーションの評価は大抵の場合、これになる。
Nice	最もゲージの増加が少ない評価。マシンガンなどによるコンビネーションで発生。

ゲージ増加量

(※ゲージがゼロの状態から測定)

Excellent	
Great	
Good	
Nice	

相手にHCを使われたら……？

あわててステップやジャンプをするのは敵の思う壺。冷静に行動を予測しよう。自車もHCを発動できる状況なら、発動して反撃するのもいい。CPU戦では、敵は中距離で発動してくることが多いので、命令を「回避重視」にして、自機も敵からひたすら逃げよう。



動きを見極めて冷静にステップ。タイミングが少しでもずれるとくらってしまうぞ。

自機が変形可能な機体なら、変形して敵弾のホーミングを振り切るのが有効だ。



HC発動中の効果

- ・スピードの増加
- ・防御力の増加
- ・ノックバック&転倒の無効化
- ・被弾すると効果時間が減少



同時のロックオンだとカーソル周辺に四つの点が付く。成立時にエフェクトも出るぞ。



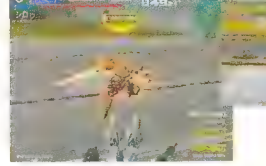
敵機が僚機に格闘を仕掛けているときに、最もインターセプトを狙いやすい。

ディフェンスは狙って成立させるのが難しい。出たらラッキー、程度に考えておこう。



百式やジ・オなどのガード系の行動で攻撃を防いでも、ディフェンスは成立しない。

敵がダウンしているときなどは、HC発動のチャンス。そのままたまたみ掛けろ。



こんなに離れた場所で発動してしまっただけは、追いつくことすらできないで終わる。

まずはシステムを理解しよう

HCゲージのため方

●コンビネーション

このシステムは僚機と連携を取るとHCゲージが増え、ゲージが満タンになるとHCが発動できるというもの。発動方法は片方がスタートボタンを押し、味方もスタートボタンを押すだけ。するとカットインの演出が表示され、一定時間自車のMSがパワーアップする。一人プレイの場合はスタートボタンを押すだけでOKだ。

この能力アップは一瞬で敵機を撃破しかならないほど。使いどころを見極め、一気にたたみ掛けよう。

この能力アップは一瞬で敵機を撃破しかならないほど。使いどころを見極め、一気にたたみ掛けよう。

●インターセプト

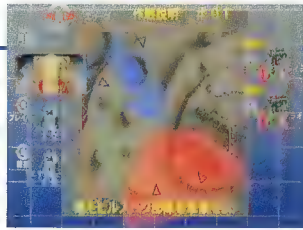
成立条件は味方への攻撃に被弾する、つまり味方の盾になるというもの。ちなみにシールドで味方への攻撃を防いでもHCゲージの増加は無い。また、味方より前で被弾しても後ろで被弾しても、ゲージは増えるようだ。

●ディフェンス

実際のプレイで成立しやすい状況は、流れ弾に当たることだろう。ゲージをためたいときにわざと流れ弾をくらうのも一つの手段かもしれない。

HCの使いかた

HCの持続時間はほんの数秒。使いどころを見極めないとももせず終わってしまう。ではいつ発動すればいいのだろうか？ 簡潔に言えば、攻撃を確実に当てられる状況だろうか？



戦場を知る者が勝利をつかむ！

ステージ分析 PART 1

障害物に隠れてメイン射撃のリロードを待つ、障害物の上から遠くまで跳ぶ、アンジュレーションを利用して有利に格闘戦を展開する……ステージの構造を把握することで得られる恩恵は大きい。このページを読んで、戦いを優位に進めよう。

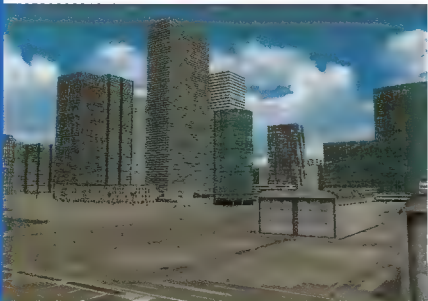
Text：テトラ

ステージごとの特徴を
理解しよう

今月はCPU戦の序盤となるステージ1〜3で登場するマップを解説しよう。CPU戦のルートは、左で紹介している4種類。最初に選んだステージでその後のルートが決まってくるので、プレイヤーが戦いやすいルートを選ぶといいだろう。なお、ステージ3では敵機の中に、おなじみのパイロットが搭乗した機体がボスとして出現する。HCを使ってきたりして、なかなか手強い相手だ。

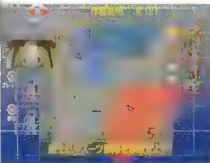
- **グリーンノア**ルート
グリーンノア1内部 ↓ 月面 ↓ 衛星軌道
- **ステージ3**ボス エウーゴ：リック・ディアス(エマ)、ティターンズ：ハイザック(ジエリド)
- **グリーンノア**宙域ルート
グリーンノア宙域 ↓ グリーンノア1内部 ↓ サイド2宙域
- **ステージ3**ボス エウーゴ：ガンダム Mk II(エマ)、ティターンズ：ガブスレイ(ジエリド)
- **ジャブロー**ルート
ジャブロー ↓ グリーンノア宙域 ↓ ホンコンシティ
- **ステージ3**ボス エウーゴ：リック・ディアス(アマロ)、ティターンズ：サイコガンダム(フオン)
- **ゼタン**の門 ↓ ジャブロー ↓ 衛星軌道
- **ステージ3**ボス エウーゴ：百式(フワトロ)、ティターンズ：メッサラ(シロッコ)

ホンコンシティ

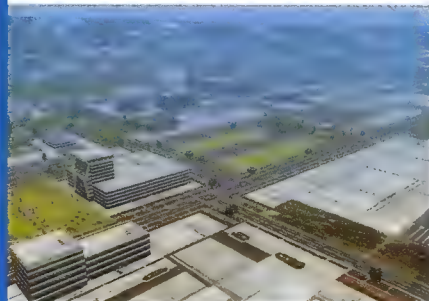


高層ビルが多く建ち並ぶステージ

マップの半分が高層ビル群、残りの半分が障害物のほとんど無い平坦部分というステージ。ビル群の中では混戦になりやすいので、近距離戦の得意なMSの活躍が期待できる。



グリーンノア1内部

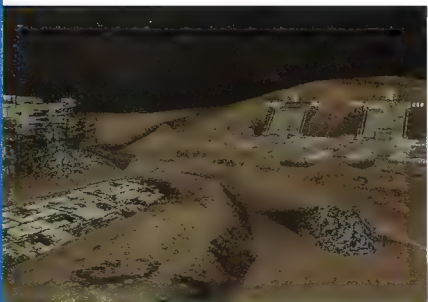


色彩も美しい標準的なステージ

平坦な地上に建造物が点在しているスタンダードなステージ。対戦でも多く選択されることが予想されるので、建造物のある場所やその高さなどをしっかり覚えておこう。



月面

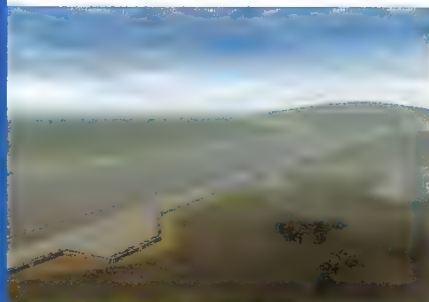


空中戦がメインとなるステージ

このステージは重力が弱いので、ブーストの持続が長く、長時間の空中戦が予想される。ただし、落下速度も遅いため、高く跳んでしまうと後々敵に追われることになりやすいので注意。



ジャブロー

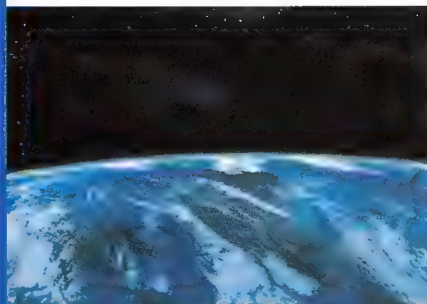


2on2のスキルが顕著に現れるステージ

障害物がほとんど無いので、常に敵から見られていると考えよう。水辺はMSの姿が隠れるほどの深さは無いが、メッサラのように上方に強い武器を持った機体は有効に活用したい。



衛星軌道

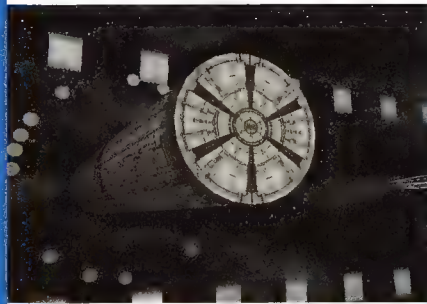


青い地球が印象的なステージ

プレイしてみれば分かると思うが、地上ステージとは違って重力が無い宙域ステージは、全く違うゲーム性を楽しめるようになっている。無重力空間ならではの戦闘を味わおう。



グリーンノア宙域



無数のソーラーパネルが散らばるステージ

基本的に宙域ステージは、ステージごとに背景が違うだけで、ステージの構造自体はどれもほぼ同じ。想像力を働かせて、パートナーと共に独自の戦術を展開していこう。

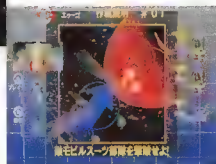


ゼダンの門

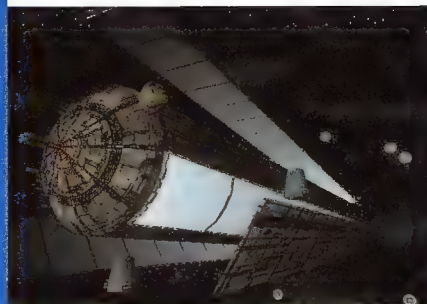


原作の名シーンを産み出したステージ

宙域ステージは移動の自由度が高く、360度好きな方向に動けるため、遠距離で射撃を当てていくのは難しい。ブーストを使って一気に敵機へ接近し、射撃 or 格闘を狙っていこう。

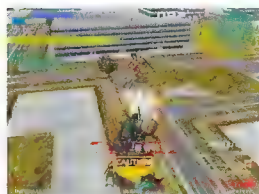
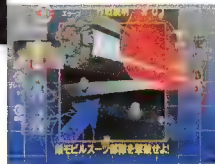


サイド2宙域



背景に大きくコロニーが見えるステージ

宙域ステージは障害物が無いため、距離感がつかみにくい。レーザーである程度把握できるが、自機の真上や真下に居るターゲットは、アイコンの大きさで判断するしかないぞ。



思わぬ弾切れを回避するためにも、要所で格闘を使っていくことが大切だ。

敵との距離が遠い状態では、基本的に敵は空中ダッシュで真つすぐこちらに向かってくる。そこを射撃で撃ち落とす、再び距離を離す……これが一番簡単に理想的な攻略方法だ。一人プレイの場合は、僚機に「回避重視」の命令を出しておこう(2機で攻撃すると避けられることが多いため)。しかし、時間かたつにつれて2対2(ステージによっては2対3)の状態になるので、いずれ中距離戦もしくは接近戦になる。こうなったら、自分で攻撃チャンスを作る必要あり。敵CPUは攻撃されると回避・攻撃という行動を取ることを利用して、スキの小さい攻撃をわざと回避させて(一人プレイの場合は「射撃重視」の命令を出して僚機に任せてもいい)、その後の反撃を避け、射撃を決めていこう。

CPU戦攻略の基本

スカーパー3回

このゲームでは、CPUは基本的に「回避重視」の命令を出している。そのため、CPUは基本的に「回避重視」の命令を出している。そのため、CPUは基本的に「回避重視」の命令を出している。

CPUの僚機を守りたいときや自機が撃破されてもいいときは「射撃重視」か「回避重視」、逆の場合は「フォーマル」か「格闘重視」にして、自分が前に出た方がいいのか、僚機を前に出した方がいいのかを考えた命令を出そう。

以上を完璧にこなせば序盤ステージを簡単に進んでいけるが、ステージが進むにつれて敵が強くなり、だんだん難しくなってくる。そこで、忘れてはならないのが、HCの存在。ダブルロックオンや僚機が狙われているのをしっかり確認して、HCゲージをためていこう。CPUの僚機は攻撃されると、直撃・回避にかかわらず一番近い敵にターゲットを切り替える習性があることを覚えておこう。

HC発動のタイミングを見逃さないように。発動後は、敵を一気に撃破しよう。ただし、回避・射撃だけでは弾切れになってしまうので、格闘も交えていかなければならない。格闘中はもう一機の敵に対して無防備な状態になるので、敵がダウンしている間に使うか、ロックオンされていない間に使おう。



ときには味方をオトリに使うことも有効。戦力ゲージに余裕があるときに狙うといい。

機体別攻略(エゥーゴ)

Zガンダム

MSZ-06



最高レベルの攻撃力と機動力を兼ね備えた機体。飛行形態を絡めた高機動戦闘は、他の追随を許さない破壊力を見せる。あえて頭点を挙げるなら、ブースト消費が若干多いことくらいだ。

ビームライフル 選択時の戦術

ビームライフルは標準的な武装。1対1の局面ではもちろん、支援面でも活躍できる万能さがウリだ。

まず機動力を活かして、中間距離(敵の攻撃を視認で回避できる距離)をキープ。その位置から敵機を視察し、スキをビームライフルで撃ち抜いていくのが基本戦術だ。また、中間距離からは別の攻撃方法として、空中ダッシュ格闘を狙う手もある。ヒッ

ハイパーメガランチャー 選択時の戦術

メイン射撃は発射時に反動があるタイプ。サブ射撃はパズー力に似た性質を持ち、抜刀状態でも撃てるというメリットがある。どちらも弾数は少ないが、メイン射撃のリロード時間は意外に短い。無闇な乱射を避ければ、弾切れの心配は無いだろう。また、ハイパーメガランチャー選択時は砲撃が可能。砲撃中はメイン・サブ射撃共に射撃間隔が短くなり、サブ射撃もメイン

とした場合は、1段止めから

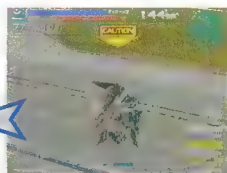
着地格闘を連続ヒットさせよう。その際、別の敵のロック状況を確認しておくこと。もし別の敵に狙われている場合は、空中ダッシュ格闘を2段階目で派生させて早めにダウンを奪ってしまうといい。

自ら攻撃を仕掛ける場合は、中間距離から一気に敵の頭上へ飛び込み、ビームライフルによる空中射撃からコンボを狙っていく。飛行形態になって素早く敵の死角に移動するなどの工夫をすれば、成功率が高くなるはずだ。

射撃というコンボも狙える。格闘面でもビームライフル選択時と違うのは、特殊格闘のみ。前者は2回なぎ払うのに対し、こちらは1回のコマンドで3連突きを繰り出す。

以上の武器性能から、この武器を選択した場合は1対1の戦術を重視した戦術が基本。真っ先に狙いたいのは、ハイパーメガランチャーによる空中射撃。回頭性能が高く、近距離から撃てば回避されにくい。機動力を活かして上空でまわり付き、密着できるチャンスをうかがっていく。

サブ射撃を嫌って回避行動を取った敵機の死角に回り込み、メイン射撃を狙っていく。



敵にとっても、発射は最も警戒する攻撃。まずはサブ射撃でけん制することも必要だ。

抜刀の必要が無い特殊格闘でコンボが狙える。合計3ヒットして威力も非常に高い。

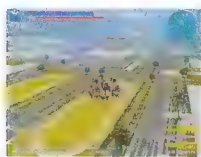


着地キャンセルできるタイミングで、なおかつ着地後敵に密着するようにすると……

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ネモ

ビームライフル選択時は、僚機をオトリとして認識するのがポイント。こちらを狙っている敵は機動力で振り切り、僚機を狙っている敵を優先的に攻撃していくといい。一方、ハイパーメガランチャー選択時は、なるべく早く敵1機のダウンを奪い、僚機のフォローに回っていく。



低コスト機と組むことが多いため、移動を僚機に合わせる必要がある。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
A(非常に高い)	宇宙/地上	520	可	あり(破壊不能)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	バルカン	(40)	ビームサーベル
ハイパーメガランチャー	(3)	グレネードランチャー	(2)	ビームサーベル

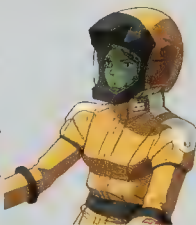
備考：ハイパーメガランチャーは遠距離砲撃可(サーチ押しっぱなし+射撃)。

パイロット紹介

~エゥーゴ編~

■ エマ・シーン

かつてはティターンズに所属していたが、G3ガスを使用した無差別殺りくを展開するやり方に反発し、エゥーゴへ投降。カミーユと共にパイロットとして活躍する。面倒見の良いお姉さん的存在だ。ラーティッシュのヘンケン艦長に惚れられ、猛アタックを受けていた。



■ カミーユ・ビダン

サイド7のグリーンノア1に住んでいた本作の主人公。ジェリドの高圧的な態度に反ティターンズの感情を抱き、ガンダム Mk-II を奪取してエゥーゴに参加する。感情的で突走りがちな性格であるが、戦いの中で多くの人々と出会って成長し、ニュータイプとして覚醒していく。



■ レコア・ロンド

元々はエゥーゴのエージェントであったが、後にパイロットとなる。クワトロに密かな思いを寄せていたようだが、彼の甲斐性の無さに嫌気が差し、アーガンに居心地の悪さを感じるようになる。そんな折、シロッコを意識するようになり、寝返って彼の元でパイロットとなる。



■ クワトロ・バジーナ

一年戦争時はジオン公国軍の"赤い彗星"シャア・アズナブルとしてプライトたちと戦ったが、反地球連邦の志の下にエゥーゴで協力することになった。エゥーゴでも中心的人物として活躍。特にブレックス准将亡き後は身元も公表し、エゥーゴを指導する役割を背負うことになる。



機体別攻略(エウゴ)

百式 MSN-00100



百式は高機動な上に破壊力也十分。文句無し優秀な前衛機体だ。しかしさび使ってみると、意外に分かりづらいことが多い。今回は、そう感じやすい部分にスポットライトを当てていこう。

Text シロウ

クセのある射角を把握しよう

百式のビームライフルは、背面へ攻撃するときに後ろへ振り返らずに素早く射撃できる利点がある(以降この撃ち方を「背面撃ち」とする)。この撃ち方は連射も利くので、使いどころは多いはずだ。

しかし、背面撃ちをしたはずが、振り返って普通に撃ってしまった(もしくは、ステップして撃っているだけなのに振り返って硬直してしまっただ)、という経験は無いだろうか？

見た目はショットガン!?

もう一種類のメイン射撃武器であるクレイバズーカは、射撃直後から弾が拡散していくのが特徴。射撃と同時に多数の弾が発射され、次第に拡散しながら飛んでいく。ヒットした弾数によって相手がダウンしたり、ノックバックしたりと効果が変わってくるのを覚えておこう。ちなみに、ビームライフルのよきな背面撃ちではできない。

クレイバズーカの主な使用

うか? 前号でも少し触れたが、百式は通常時に機体の向きが45度くらい左へ向いている。そのため、少し射角が分

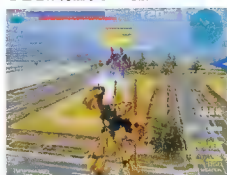
かりにくくなっており、ほかの機体と同じ感覚で射撃を行なうと、前述のような現象が起こってしまうのだ。

では、どのような状況ならば振り返らずに背面撃ちができるのだろうか? これに関しては、下の写真を参照してもらいたい。瞬時に判断するのは難しいが、百式を自在に操るためには重要なポイント。まずは体で覚えていこう。

方法は、近距離・中間距離でのけん制。弾ががすっただけでも相手に結構なダメージを与えられ、ノックバックも期待できるほか、弾が拡散しながら飛んでいくので、相手にかなりのプレッシャーを与えられるだろう。

至近距離でヒットした場合は、一気に敵機を転倒させられる。うまく使いこなして敵機1体をダウンさせ続けられ、常に2対1の状況を作り出せるぞ。ただし、僚機と共に敵機1体に対してコンビネーションを決める際には注意。敵

基本位置から左(プレイヤーから見て右)に顔が向いているときは背面撃ちが可能だ。



機体が真っすぐこちらを向いている状況を基本位置とする。この位置での顔の向きに注目。

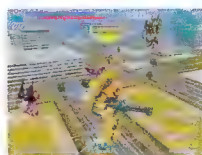


手軽にダウンを奪えるクレイバズーカは、こんな距離でも相手をノックバックさせる。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー:リック・ディアス

このコンビでは、百式が主力となって立ち回る。ポイントとなるのは、リック・ディアスとの機動力の差をどう埋めていくか。僚機と離れ過ぎずに、援護を受けやすいようにして立ち回ることが重要だ。どちらかがクレイバズーカを選択すれば、案に敵機の転倒を狙っていけるぞ。



攻撃をリック・ディアスに任せ、回避に専念する選択肢もありだ。

機体データ

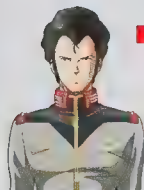
コスト	適正	耐久力	可変	シールド
B(高い)	宇宙/地上	500	x	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	バルカン	(50)	ビームサーベル
クレイバズーカ	(15)	バルカン	(50)	ビームサーベル

備考: 防衛行動(ジャンプ+格闘)はシールド効果を持ち、格闘に自動反撃する。

作戦画面で登場

■ ブライト・ノア

一年戦争時はホワイトベースの艦長を務めた英雄。連邦軍に台頭するティターンズに反発し、エウゴへ参加。アーガマの艦長に就任し、最前線で指揮を執るようになる。



■ ヘンケン・ベッケナー

地球連邦の士官であったが、ティターンズに反旗を翻してエウゴの中核メンバーになった。アーガマ、ラーディッシュの艦長を歴任。エマに密かな思いを寄せている。



■ ファ・ユイリイ

カミーユの幼なじみ。ブライトが指揮するシャトルで避難中、シロクの攻撃を受けたところをアーガマ隊に助けられる。両親がティターンズに捕らえられ、それを契機にエウゴへ参加、パイロットとなった。何かとカミーユの世話を焼いている。



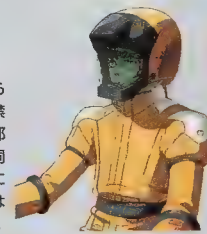
■ ハヤト・コバヤシ

一年戦争ではホワイトベースでパイロットを務め、後に地球でのエウゴ支援組織「カラバ」に参加する。アウドムラ艦長として、アーガマの作戦をバックアップしている。



■ アムロ・レイ

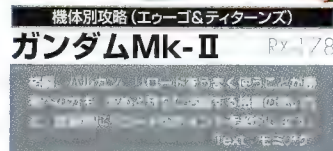
一年戦争時の勇名ゆえ連邦政府から危険人物と見なされ、実質的な監禁状態にあった。カツらの協力で連邦の監視下から脱出、エウゴと共同戦線を張るカラバに参加するようになる。ニュータイプとしての能力は健在で、前線を駆けるエースである。



■ カツ・コバヤシ

幼少時はホワイトベースに乗艦し、一年戦争を体験。後にレツ、キッカと共にハヤト・フラウ夫妻の養子となる。アムロに再びパイロットとして戦わせる決意をさせるのに成功、自らもアーガマ(後にラーディッシュ)へ乗り込み、パイロットとなった。





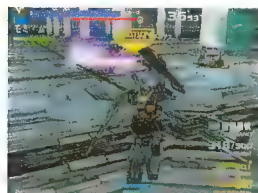
こまめにリロードが それとも……

ビームライフルは標準的な性能だが、弾数と武器の性質上、弾切れしやすい割にリロードするチャンスが少ない。よって、こまめに安全な位置まで移動するか、積極的に格闘でダウンを奪っていく。

格闘で主に使っていくのは、

空中格闘↓着地格闘のコンボ。地上戦ではバルカンをメインに使い、ヒットしたところに抜刀状態にならないステップ格闘を決めていく。ほかにも、空中ダッシュ格闘が単体でダウンを奪える上にダメージが大きい。こちらを見ていない敵機に対して積極的に狙っていくといい。

重要なのは、弾の有無にかかわらず、普段から狙えるところでは格闘を決めることだ。

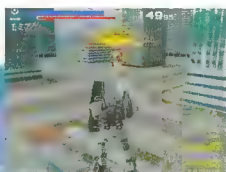


空中格闘は着地点を奪らせる。非抜刀時は、着地直後に抜刀すれば硬直を軽減可能。

距離による性質変化を 把握せよ

ハイパーバズーカ使用時に重要なのは、弾が拡散する距離の把握。拡散後の攻撃力は低い。拡散ポイント付近では攻撃を回避されにくい。中距離戦ではこの距離をキープし、移動しつつ攻撃してじわじわ耐久力を奪っていく。

近距離戦では、バルカンを主軸にした立ち回りが強力だ。ヒット時は追撃でダウンを奪い、リロードが起き攻めを選択しよう。空中から起き攻めする際は、前作とは上方向の視界が違うことに注意。



この距離が拡散のポイント。これより接近したときは、バルカンをメインに立ち回ろう。

本作では後方までサーチ可能に。これだけの低さならサーチを外せるが、相手も……。



機体データ

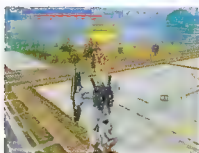
コスト	適正	耐久力	可変	シールド
D(高い)	宇宙/地上	500	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(6)	バルカンポッド	(40)	ビームサーベル
ハイパーバズーカ	(8)	バルカンポッド	(40)	ビームサーベル

備考：メイン射撃はリロード可(ジャンプ+格闘)。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガンダムMk-II

初心者にもオススメのオールマイティな組み合わせ。僚機の弾数を把握し、協力してリロードのチャンスを作っていくことが必須となる。また、両機とも変形できないので、単独行動は控えること。同じ武装なら共に行動し、異なる武装ならリロードチャンスの多いハイパーバズーカを前線へ。

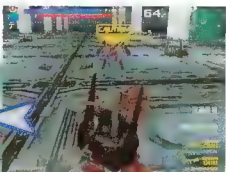


意外に強力なバルカン。パラバラとばら撒き、よろけたら射撃！

ビームピストル考察

ビームピストルは、クレイバズーカに比べて射出速度が速く、連射性能も高い。よって、アグレッシブな戦術を好む人にオススメ。この武器は背中に着用している方しかりロードされないで、持ち替えることを忘れないように。

ビームピストル選択時の戦術的長所は、僚機とのコンビネーションを長時間行なえること、武器の持ち替えにより長期戦が可能なこと。ターゲットを決めたら二人で攻め込み、HCゲージをためよう。



ビームピストルを持ち替える時、照準を合わせている敵に対して正面を向ける。

この動きをフェイントとして織り交ぜながら攻め込んでいくと面白いぞ。



クレイバズーカ考察

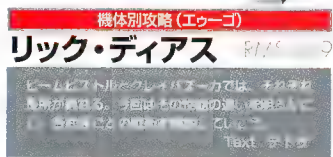
クレイバズーカ選択時の長所は、砲身が長いこと、ヒット時にダウンを奪えることである。方向修正する性能も高いので積極的に当てにいってもいいが、外したときのスキは大きいので注意しよう。

サブ射撃の背部ビームピストルは2連ビームとなっており、攻撃判定と威力が大きい。砲身が上下にしか動かないため真後ろにしか撃つことができないが、機体の向きをスラして使うことで、ターゲットが動く方向を予測してビームを置いていけるぞ。

クレイバズーカでダウンを奪い、背部ビームピストルで敵にフレッシュャーを与えることで、戦闘の展開をコントロールしている。



背中を向けたまま戦うのも一興。破壊力のある背部ビームピストルで威圧しよう。



機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
F(標準)	宇宙/地上	480	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームピストル	(8)	背部ビームピストル	(8)	ビームサーベル
クレイバズーカ	(15)	背部ビームピストル	(8)	ビームサーベル

備考：メイン射撃のビームピストルは交換可能(ジャンプ+射撃)。

チーム内での立ち回り方

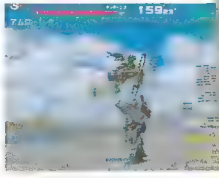
オススメパートナー：GMII

GMIIが2機落ちて自機が1回落ちても作戦失敗にならない組み合わせだが、相手MSとの性能差で苦戦することがある。僚機共に高性能MSと1対1で戦うのは分が悪いので、常に協力(インターセプトやコンビネーション)を強く意識して、1機集中撃破の作戦で勝利をつかもう。



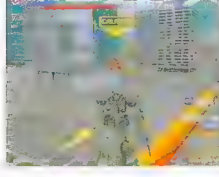
特殊格闘後に射撃or格闘による追撃が1発入ることも覚えておこう。

タックルがシールドに当たった場合は、特殊格闘へ、これが狙えると大層に戦力アップ。



タックルをヒットさせた後は、ダウンした相手にビームライフルで追撃しよう。

抜刀時のシールド位置も大した違いは無い。少し右を向いているときに機能する。



空中移動時のシールド位置はこんな感じ。地上で立っているときとあまり変わらない。

この機体の特徴的な攻撃は、空中ダッシュ格闘(以下タックル)。リーチが長くスピードもあり、ホーミング性能もなかなかという優れものだ。手軽に敵機を転倒させられるので、重要な攻撃といえよう。そのほかでは、特殊格闘も重要。空中格闘から連続ヒットし、ヒット時には敵をよるけさせる。よるけ状態の相手には、各種追撃が可能だ。追撃はステップ格闘がベストだが、ビームライフルを当てれば敵機は転倒するぞ。

移動手段にも敵の足止めにも使えるタックルは、左腕に装備したシールドが無くなると出せなくなってしまう。よって、シールドは壊れるまでなるべく有効に使いたい。ここで重要になってくるのが、僚機との耐久力バランス。状況に合わせてシールドで守る機体を判断しよう。自機が狙われているときはそのままシールドを使い、僚機が狙われている場合は、ビームライフルだけでなくタックルも使って相手を止めていくといい。



機体別攻略 (エウゴ)

ネモ MS-13

コストは低いが役割は真大なネモは、シールドの有り・無しで性能が大きく変わってくる。このシールドについて詳しく説明していこう。
Text: シロウ

オールマイティで何でもこなせる

自分の盾? チームの盾?

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
G(やや低い)	宇宙/地上	440	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	バルカン	(40)	ビームサーベル

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー: Zガンダム

コスト面では抜群の組み合わせ。ただし、射撃性能、機動力共に僚機とかなり差が出ているので、気を抜くと一瞬で置いてかれる。タックルを移動に組み込むのもいいだろう。基本的には自分の身を守ることを優先。そして敵が僚機に食い付いたときが働きどころ。後ろから敵をカットしよう。

基本戦術

GMIIIが主に狙っていく攻撃は、空中からのビームライフルを起点としたコンボと、空中特殊格闘の二つ(写真参照)。前者は攻撃が出るまでが遅く、撃ち落とされやすいのが難点。しかし、敵をロクしていれば背を向けていて



機体別攻略 (エウゴ&ディターンズ)

GMIII PGM-09R

オーソドックスな低コスト機で、前作のGMと同感覚で使っていける。高コスト機と組む場合は、僚機よりも先に落ちないように粘りを見せよう。
Text: H.L

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
H(低い)	宇宙/地上	420	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	バルカン	(40)	ビームサーベル

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー: リック・ディアス

主力はあくまでも僚機であるため、オトリもしくは僚機をフォローする役割を担っていく。基本的には、僚機が支援寄りなら自らが積極的に攻撃を仕掛け、敵にスキを作らせる動きをするといい。僚機が前衛向きなら、僚機の攻撃の追加ダメージを狙ったり、敵1機を足止めしよう。

自機の耐久力は、僚機の1.5倍ぐらいを維持するように心掛けよう。

着地後にビームライフルを連続ヒットさせる。この後は先に動けることを利用して……



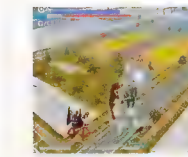
空中から急接近してビームライフルを放つ。タイミングは密着するや手前で撃つ感じ。

ジャンプして有利な位置取りをしつつ、バルカンでけん制する。これが基本パターンだ。



ジャンプ特殊格闘は追尾性が高い。敵の死角から切り込んでいくのが理想だ。

もホーミングしてくる。敵の頭上を飛び越えて背後から仕掛けていけば、攻撃までの安全は確保できるはずだ。この機体は機動力が低いため、移動面で工夫が必要だが、歩きの有効性を見落とさず、GMIIIIはなかなか細身で、左右に歩くだけで敵の攻撃はある程度回避できる。シールドが前方に向く右回りを基本とし、素早く移動したいときは右向きのままダッシュしていこう。バルカン射出時は移動面での制限が無いことも注目。ある程度敵に近付いたら、メイン攻撃を仕掛けるとき以外は常に撃つておくといい。



僚機が攻撃をヒットさせたときは、逃さずビームライフルで追撃を。

ジ・オ PMX-003



今回は、使いどころの難しいサブ射撃の性能と、強力な格闘の性能を主に解説。個々の性能を把握し、細かな用途を覚えていこう。スキは少しでも減らし、素早く！そして一瞬の爆發力にかけろ!!

サブ射撃の性能を徹底検証

ジ・オのサブ射撃は、防衛行動の「ガード」。サーチしている敵倒へすぐ向き直り、正面からの攻撃を防ぐ動作だ。ガード判定の発生は非抜刀時よりも抜刀時の方が早く、ある程度近い位置でも射撃を見てからの防御が間に合う。ほかにも地上・空中での移動中に使うことで、即座に停止・落下することが可能だ。

注意すべき点は、一部の格闘に防御不能なものがあるという点と、頭上を通過しながらの射撃に対しては、ほとんどの場合防御不能であるという点。また、近距離で連射速度の速い射撃をガードした場合には、ガード後に次の射撃を回避するのが困難であることも覚えておこう。



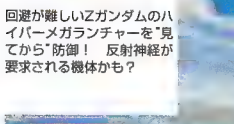
ガードを非抜刀時に使用すると、抜刀状態に移行。着地硬直を軽減する攻撃でもある。

強力な格闘を活かす

ジ・オは優秀な射撃武器を持ってはいるが、狙いはあくまで格闘。基本的に、空中格闘・空中ダッシュ格闘・ステップ格闘・特殊格闘の四つを使っていくのがオススメだ。空中格闘と空中ダッシュ格闘は、ホーミング性能では前者、移動距離では後者の方が優れている。特殊格闘は前進しながら攻撃を行なうので、ほかの格闘(地上)に比べカッタされにくい。ステップ格闘は2段で止めておくことで、ダウンを奪わずに有利な状況を作り出せる。HC発動中な



地上でメインとなる特殊格闘。攻撃回数が多く、横方向にも攻撃判定あり。混戦時には敵機もろとも切り裂く覚悟で!



回避が難しいZガンダムハイパーメガランチャーを「見ながら」防御! 反射神経が要求される機体かも?



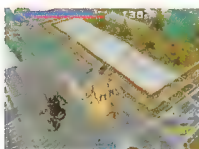
「射撃→ジャンプキャンセル→着地→抜刀キャンセル」で、常に抜刀状態を維持。格闘のプレッシャーを与え続けよう。

ど、相手をダウンさせたときにときに使っていく。ジ・オの全格闘とガードは、抜刀していないときよりも抜刀しているときの方が発生が早い。また、抜刀状態からも射撃がスムーズに行なえることを考えると、理想は抜刀状態を維持し続けること。抜刀とガードは着地硬直の軽減にも利用できるので(33ページ参照)、基本的にけん制射撃の後にはジャンプをして、着地時にガード(着地直前にガード)と抜刀(着地後に格闘を行なっていく)。こうすることで抜刀状態を常に維持できるので、中々遠距離での射撃も思う存分使っていく。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー: ハイザック

両機体共に回避能力が低く、孤立は死を招く。基本的に敵機からは「絶対に」離れないように意識すること。狙いは「終始、混戦」。高い追尾性能の空中格闘、判定の広い特殊格闘、ダウンしない特性の三つを活かすために、徹底して2機一緒に行動し、火力で敵機を圧倒せよ!!



徹底して泥試合を狙う。反撃は恐ろしいに、肉を切らせて骨を断て!!

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
A (非常に高い)	宇宙/地上	640	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	ガード	(-)	ビームサーベル

備考: サブ射撃のガードは射撃・格闘共に有効。

パイロット紹介

~ティターンズ編~

ライラ・ミラ・ライラ

地球連邦軍のサラミス改級巡洋艦「ボスニア」のMS隊隊長を務める。一年戦争を生きた歴史の勇士であり、ジェリドが宇宙でのMS戦について教えるを乞うほどの強者だ。カミーユとの戦闘で、ニュータイプの脅威を感じていた。



ジェリド・メサ

カミーユを極度にライバル視するティターンズの士官。エリート集団・ティターンズの一員であるというプライドからか、パイロットとしてカミーユに勝てない焦燥感に苛まれる。ジャミトフやシロッコに一目置かれる存在でもあった。



ス隊のパイロットは、コウゴよりも多く用意され、性的で優秀なパイロットばかり。設定面で見るとペアで組み合わせやすい人物が多く、その選択...

ヤザン・ゲーブル

エース級のパイロットで冷厳な性格の持ち主。しかし彼の軍人としての有能ぶりは、かのシロッコも認めるところだ。可変機体を駆って活躍、特にラムサス、ダンケルと組んだハンブラビ隊は、幾度となくアーガム隊を苦しめた。



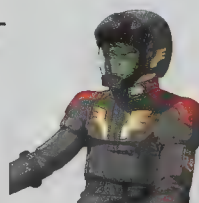
マウアー・ファラオ

ジャブロー基地に居たが、エウゴ優攻の混乱時にジェリドと知り合う。その後、ジェリドと共にシロッコの下へ配属される。後にジェリドの部下となり、彼に思いを寄せていた。パイロットとしてかなり優秀な女性だ。



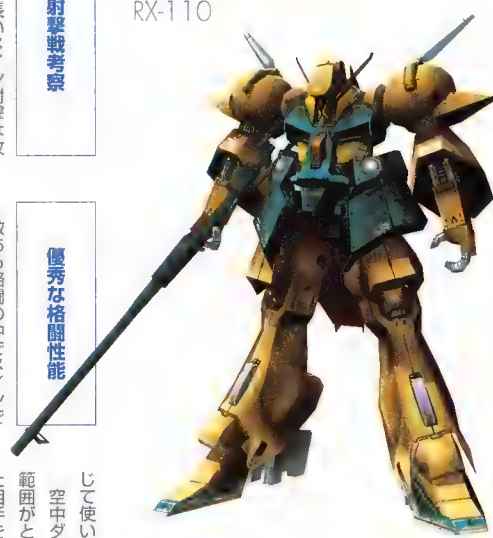
カクリコン・カクーラー

ガンダムMk-II 2号機のテストパイロットであったが、グリーンアでカミーユに撃破される。後にバスク・オム配下となり、ジェリドと共に、エウゴ追討の任に当たる。同僚であるジェリドとはウマが合うようだ。



機体別攻略 (ティターンズ)

ガブスレイ
RX-110



射撃戦考察

砲身の長いメイン射撃は攻撃力が高い。特に空中メイン射撃が使いやすい。ヒット時は着地キャンセルメイン射撃が連続ヒット。このコンボはガブスレイの主要ダメージ元となるので、空中での機動性を活かして積極的に攻めよう。サブ射撃は逃げると思せ掛けて出したり、変形で空中の敵をくぐり抜けて背を向けた状態で出したりすると有効。また、「サブ射撃→着地キャンセルサブ射撃」は、背を向けた状態でも連続ヒットするが、1発目をけん制に使って2発目を本命で当てるという使い方もある。ただし、サーチ切り替え直後に使うと、あさっての方向に発射することがあるので注意しよう。

優秀な格闘性能

数ある格闘の中でメインで使っていくのは、ホーミング性と攻撃の有効範囲に優れている空中格闘。ヒット後はメイン射撃からのコンビネーションや、「着地格闘1段止め→通常格闘(3段)」などが連続ヒットするので、状況に応じて使い分けていこう。

空で使うには、攻撃範囲がとて広く、サーチした相手をハイスピードで追いつけて斬り付ける攻撃。ヒットさせやすいので、要所で使っていくといいだろう。

耐久力が低めだが、メイン射撃・サブ射撃・格闘など、攻撃面ではすべてにおいて性能が高く、オールラウンドに戦えるガブスレイ。各武器の使い方を理解して、あらゆる局面に対応しよう。



サブ射撃はどんな体勢からでも使えるが、リロードが遅い＆弾数が少ないので大事に。



最後はスピーディーに3回斬り付ける通常格闘へ。これで5段コンボの完成だ。

まずは空中格闘。5段コンボは大ダメージを与えられるので、積極的に狙っていこう。

高速で敵を追尾して斬り払う空中ダッシュ格闘は、敵に撃ち返されない限り有効。

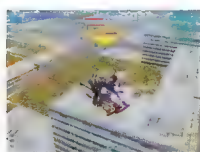


隠れた足で相手を蹴る空中特殊格闘は、ダウンも奪える。ヒット後は追撃が可能だ。

このように射撃を織り交ぜたコンボを作り出せることも、ガブスレイの長所の一つといえるだろう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：メッサラ



変形を使って積極的に相手へ近付き、休む暇を与えないように！

両機が変形できる上に優れた射撃を持っているため、中距離戦でも良い結果が出やすい組み合わせだが、ガブスレイがエース機らしく前線に出て、メッサラに援護してもらおうがセオリー。豊富な援護射撃をバックにガブスレイが積極的に攻めてきたら、敵も避けるのが大変なはず。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
B(高い)	宇宙/地上	480	○	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
フェダーインライフル	(10)	肩部メガ粒子砲	(6)	ビームサーベル

● パプテマス・シロッコ

元来は木星圏でヘリウムを採取していた輸送船ジュピトリスの艦長だが、戦略やMSの設計・開発にも才覚があり、ジャミトフに買われてティターンズに加わる。ニュータイプの実験もあるようだ。本作では作戦画面にも登場している。



● フォウ・ムラサメ

ムラサメ研究所出身の強化人間。名前は研究所で「四番目」の強化人間であることに由来する。カミーユと知り合って心を通わせるも、自身の記憶を取り戻す目的とサイコガンダムの呪縛から、カミーユと戦場で相まみえることになる。



● ブラン・ブルターク

連邦軍に所属する少佐。ティターンズに強い反抗心を抱いていた。非常に優秀なパイロットだ。スードリに乗ってアウドムラを追撃する任に当たり、自らはアッシマーを駆って前線で活躍、カミーユらに苦しめた猛者である。



作戦画面で登場

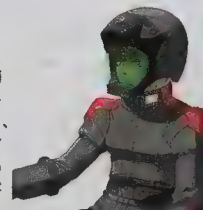
● ガディ・キンゼー

巡洋艦アレキサンドリアの艦長。歴戦の船乗りであり、新指揮官としてジャマイカンが赴任した後も艦を支えた。卑劣な作戦に不快感を示すなど、男気ある軍人の特徴がある。



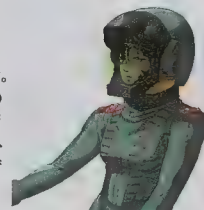
● サラ・ザビアロフ

シロッコ配下のニュータイプ候補生パイロット。シロッコに心酔している。カミーユに捕まったり、カット知り合ったりと、アーガマのクルーとの接点が多い人物でもある。初の実戦時など、ゼリドの小隊に配属されたこともある。



● ロザミア・バダム

オーガスタ研究所出身の強化人間。ブラン少佐の下でエウゴ追討の任に就く。その後、記憶操作で「カミーユの妹」としてアーガマへ一時的に身を寄せる。なお本作でも「ロザミ」と名前を入れると、口調がアニメ通りに変わる。



着地したら、すぐにサブ射撃を行ってみよう。通常より早くサブ射撃を撃てるぞ。

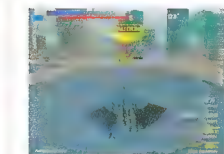


まずは、上の写真ぐらいの高さから空中メイン射撃を当てる。そのまま着地して……、

浮いた相手にはさまざまな追いつ打ちが入るぞ。海ヘビを計5回当てることも可能だ！



あらかじめ抜刀しておき、密着状態で海ヘビを当てる。そうすると敵は高く浮き上がる。



海ヘビは近距離専用の武器。耐久力がないと攻めづらくなってしまふ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガンダムMK-II

自機と僚機、どちらも前衛の役目をこなせる組み合わせだ。選択した武器によって、戦い方がいろいろ変わってくるのが面白い。海ヘビ+ハイパーバズーカの場合は、前衛後衛をころころ切り替えて、どちらが攻めてくるのか分からなくさせる戦術を取るといいだろう。

小型の機体や、素早い機体にまわり付かれるとピンチ！変形で一度距離を離そう。



着地格闘は回避手段として有効。普段から横向きで着地しておけばとっさに反応できる。



接近戦で不利な選択を迫られやすいが、読み勝ったときのリターンは大きいぞ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガブスレイ

立ち回りは上記通りで、僚機の行動に合わせて動く。接近戦に移行する場合は、メッサーラのミサイルランチャーを合図にするのがベスト。狙った敵機に向かって僚機が先射、その後自機も続き、不利を感じたら僚機と共に退く。巧みなヒット&アウェイを繰り返し、HCで勝負を決めよう！



HC中はループコンボ(欄外参照)を確定状況から狙っていきよう！

腕部ビーム砲 選択時の戦術

両腕に装備した腕部ビーム砲は、敵機に近い方の腕から発射される。高機動な敵機を捕まけるにはあまり向いていないが、見た目によらず大きな破壊力を持っているぞ。サブ射撃の背部ビーム砲はヒット時に相手をダウンさせることができるので、メイン射撃+サブ射撃といった連係が強力だ。変形したときもサブ射撃を主力として使っていくといい。ただし、リロードが遅いため、変形中に使い過ぎないように注意しよう。

近づいてくれば こっちのものだ

本作では唯一の近距離専用武器である海ヘビは、抜刀状態でも使用可能。そんな海ヘビをヒットさせるためには、何よりもまず相手に近付かなければならない。相手に近付くために必要な武器は格闘とサブ射撃の背部ビーム砲。まずはこれらを使っていこう。海ヘビの代表的な当て方は、空中格闘→海ヘビ。また、サブ射撃によるけん制で相手の動きを制限し、本命の格闘を当てるなどといったフェイントも重要だ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
C(高い)	宇宙/地上	520	○	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
腕部ビーム砲	(10)	背部ビーム砲	(6)	ビームサーベル
海ヘビ	(-)	背部ビーム砲	(6)	ビームサーベル

備考：海ヘビはヒット中にボタン連打で追加ダメージ。

武器の性能を知る

メガ粒子砲は速く連射でき、リロードも早め。2本同時に打るので当たりやすい上、射撃後にリバーで射撃方向を変えられたりと、多方面で高い性能を発揮する。ただし、小型な機体に対して至近距離で使用しても、頭上を通過するだけで命中しないことに注意。ミサイルランチャーは追尾性能こそ高いが、弾速が遅く、遠距離や近距離では当てにくい。中距離での使用をメインにし、近距離では対空に、遠距離では変形後に使おう。

距離別の立ち回り方

遠距離では変形してミサイルランチャーを撃ち、敵機に接近。その後は低空で飛行し、相手のステップ方向を予測してメガ粒子砲を使っていこう。中距離では移動しながらの射撃を主軸に、相手のジャンプにミサイルランチャー、その着地に空中射撃を合わせて、着地キャンセル→射撃で追撃を狙っていこう。相手の着地硬直に間に合わせると感じたい場合は、着地後に出すメガ粒子砲の射撃方向を曲げると、相手の着地後のステップに当たりやすくなるぞ。



機体別攻略(ティターンズ)
ハンブラビ P139

あまりにも特異的な海ヘビの存在により、ハンブラビは海ヘビのイメージが強い。機体は、通常の機体と比べてかなり大きい。Text:シロウ



機体別攻略(ティターンズ)
メッサーラ P140

今回は各敵機の長所・短所と、どうやって戦えばいいかを解説。遠距離射撃が得意な機体と、近距離でのめざましい攻撃が得意な機体とを比較。Text:モミアゲ

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
E(やや高い)	宇宙/地上	500	○	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
メガ粒子砲	(6)	ミサイルランチャー	(6)	ビームサーベル

備考：遠距離砲撃可能(サーチ押しっぱなし+射撃)。



特殊格闘は距離が遠いと全段ヒットしない。当たり方をよく見て、無駄な入力は省こう。



変形中の射撃は、かなり下方向まで曲がる。狙うときは敵機より少し上を飛ばすといい。

基本的に使っていくのはメイン射撃だが、2本の腕から同時にビーム砲を発射するサブ射撃も重要。見た目はメイン射撃と同じビーム砲だが、どちらか一方でも当たれば敵機を転倒させられる。射出が遅いため普通に当たっていくのは難しいが、敵機がスキを見せたときや、格闘を仕掛けてきたときに狙い撃とう。

ステップ中の特殊格闘も特色のある攻撃。右手のサーベルで突きを9回繰り返す。そのうち4回が当たると両手で敵をなぎ払う。攻撃を出す際の踏み込みは全く無いが、左右にしっかりホーミングするぞ。発生が早いので、抜刀していなくても近距離で瞬時に敵機を攻撃できる。

特色を活かした格闘を行なえ!



機体別攻略 (ティターンズ)

ギャプラン ORX-005

変形時の機体性能はズバ抜けて高い。また射撃性能も優れているので、MA形態の使い方が重要になる。格闘は、近距離で敵機を倒す。Text: シロウ

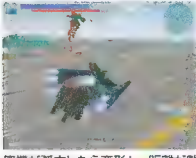
MA形態での射撃を使いこなす

MA形態のギャプランはブースト消費量が多く、スピードは結構速い。可変機体の中では、一番扱いやすいのではないだろうか。MA形態時はMS形態時と違って、自機の正面にしか攻撃することができない。よって、敵機を攻撃する際は、敵機の進行方向にビームを置く感じが望ましい。また、MA形態時のビームは、ある程度敵機の居る方へ向かって射出される。サブ射撃と同様に2本のビームが発射されるためかなり当てやすいぞ。

ただし、MA形態時の攻撃は、敵機と距離を取った状態から行なっていくように。敵機に近過ぎると、すぐに上を素通りしてしまっぞ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガブスレイ



僚機が孤立したら変形! 距離が離れて油断した敵を、中距離から撃て!

この組み合わせでは、僚機のガブスレイが主力となる。ギャプランの基本的な役割は、僚機の攻撃に合わせて自分も攻撃する、または僚機が狙われているときに敵機を転倒させる、といった感じ。ダブルビーム砲の破壊力をちらつかせて、相手にプレッシャーを与えていこう。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
E (やや高い)	宇宙/地上	480	○	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビーム砲	(16)	ダブルビーム砲	(16)	ビームサーベル

備考：メイン射撃とサブ射撃の弾数は共有。

大型ビームライフルを使いこなそう



機体別攻略 (ティターンズ)

アッシマー NEX-044

アッシマーの得意技は大型ビームライフルのみ。格闘性能は無く、サブ射撃は自分の体で敵機を倒すという変わった技。格闘は近距離で敵機を倒す。Text: シロウ

格闘の狙い方

アッシマーは前衛で道を切り開く役目よりも、僚機のフォローに徹する役目の方が向いている。基本的にはメイン射撃だけで戦うことになるが、その攻撃力はZガンダムやジ・オなどの高性能機体並に高い。ただし、ビームを外したときのスキは大きいので、確実に狙っていく。戦況をしっかりと把握して、チャンスをつかむことが重要だ。

敵に接近する際も、耐久力が高いからといって安心はできない。動きが遅く、機体は大きいため、うかつに相手に近付くと簡単に撃ち落とされるぞ。変形したり、障害物を利用して近付こう。敵が仕掛けてきても、大ダメージ・ジ・オなどをお見舞いしろ!

空中格闘はリーチこそ短いですが、ホーミング性能が高く、ビームライフルを持った状態でも使える。ヒット後はビームライフル、特殊格闘、着地格闘などで追撃しよう(この順で攻撃力が高い)。

空中ダッシュ格闘は最もホーミング性能が高く、少し遠くに居る相手にも使っていくける。ただし、ビームライフルを背中に取りめた状態(以下格闘モード)でないと、発生まで時間がかかることに注意。

サブ射撃の格闘は、発生直後に前方からの弾を消す効果がある。また、ヒット時は連続入力で5ヒットまで入るが、膝から崩れた相手にはサブ射撃・格闘や、サブ射撃・ビームなどのコンボも狙えるぞ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガブスレイ



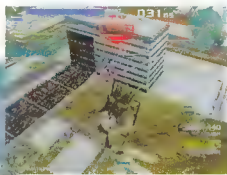
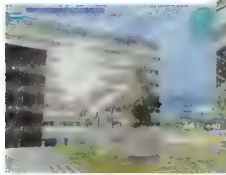
僚機に出遅れないように、変形を使って適正な距離を保つことが重要だ。

格闘・射撃共にダウン属性があるので、僚機との連携時間は短くなる。しかし、その分もう一機へ迅速に対応できるのがアッシマーの魅力。基本的なスピードが遅いので、一つのミスが事故につながりやすい。ガブスレイがどこを狙っているのかを意識し、出遅れないように。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
E (やや高い)	地上	520	○	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
大型ビームライフル	(12)	特殊な格闘		格闘

サブ射撃(ガード)で相手の格闘を弾いたら、そのスキにビームサーベルをたたき込み!



マシンガンヒット時は、コンボ補正がかかることなく相手にダメージを与えられる。

マシンガンは、ボタンを短く押すとスキの小さい2発撃ち、長く押すと2回連続で押すと5発撃ちとなる。一定時間内に4発ヒットさせれば、よろけを誘発。敵と向き合ったときは2発撃ちでけん制し、1〜2発ヒットさせたら5発撃ちでよろけさせる、というのが主な使い方だ。

僚機が射撃や格闘をヒットさせているときもマシンガンの使いどころ。僚機の攻撃と同時にヒットさせれば、敵の耐久力を大幅に減らせるぞ。

マシンガンの利点を活かす



機体別攻略(ディターンズ)

ハイザック

RMS-106

ハイザックは、選択した武器によって戦術が大きく変化するMSの一つ。ミサイルポッド&マシンガンによる遠距離攻撃が得意な機体だ。

Text: デトロ

メイン射撃より強いミサイルポッド



ミサイルポッドを斜めに発射! HC中の敵に当てれば、一気にHCゲージを減らせる。

ミサイルポッドは、地上で使うと足を止めてから射出するが、空中で使うとチームラィフルよりも早く射出する。連射が利く上、ヒット時に相手はダウン。弾数は6発と少ないが、リロードが早いのでどんどん使っていく。ただし、空中で射出した後は再浮上ができないことに注意。着地を狙われそうなときは、射撃後に再上昇できるビームライフルを使うことも大切だ。

空中で相手に背を向けた状態でミサイルポッドを撃つと、振り向く前に射出が始まるため、1発目だけ斜め方向に弾を飛ばせる。うまく使えば、真つすく弾が飛んでくると思っている敵が逃げたところをヒットさせることも可能だ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー: ジ・オ

ジ・オの格闘が警戒されやすいため、マシンガンやミサイルポッドで負担を軽くしてあげよう。ジ・オにミサイルポッドが当たっても大して耐久力は減らないので、混戦中に思い切って撃つてもいい。また、両機体共に変形できないので、互いにフォローできる位置も把握しよう。



マシンガンやミサイルポッドで援護射撃するのが、ハイザックの役目。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
H(低い)	宇宙/地上	440	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	ミサイルポッド	(6)	ヒートホーク
ザクマシンガン改	(140)	ガード		ビームサーベル

備考: マシンガン選択時にサブ射撃で出せるガードは、格闘攻撃にのみ有効。

プレイステーション2専用ソフト 機動戦士ガンダム

めぐりあい宇宙



ストーリーモードではアムロとしておなじみの展開を経験。また、ガンダム4号機、5号機が登場するサイドストーリーモード、シャアやコウラ、八人の歴戦パイロットから選択できるエースパイロットモードなどが用意されている。

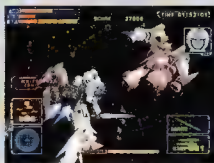


機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙

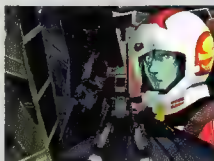
発売: 9月4日(発売中)
価格: 通常版 ¥6,980(税別)
限定版 ¥12,800(税別)
ジャンル: 3Dアクションシューティング
プレイ人数: 1~2人
プレイステーション2専用ソフト

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2003

2000年末に発売されたPS2版ソフト「機動戦士ガンダム」の続編に当たる本作。劇場版「機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙」をベースとし、ファーストガンダムのクライマックスを描いている。新たに導入された「ルートチェーブ」と「バトルスフィア」、二つのシステムがゲームを盛り上げる!



サラブレッド隊の活躍を描くサイドストーリーモード。外伝を楽しめる。



OVA作品「0083」のコウを操れるのがエースパイロットモード。

ガンダムワールドガイドランス

ガンダムの関連情報を何でもお伝えしようというフロンティアコロニー、それがここ、「ガンダムワールドガイドランス」である。今月は話題沸騰のコンシューマー作品最新作と、愛らしいハログッズをご紹介しよう。

1/12スケール「ハロコレ」

ファーストガンダムで登場して以来、ガンダムSEEDまで登場している人気ロボット「ハロ」。今度は1/12スケール(直径33.3mm)のポケットサイズで登場する。いろいろなカラーリングを施され、開閉可能な耳(?)の部分や体がゆらゆらと揺れて、何となくわいく仕上がっている。台座付属で、PCのモニターなどにつけられる吸盤まで付いているのだ。

発売: 10月上旬 価格: ¥180(税別) 全12種類+α



ちっちゃなボディながらもいろいろな機能が盛り込まれている辺り、まさしくハロなのだ。

©創通エージェンシー・サンライズ



強化人間並の戦闘能力を身に着けよう！

パイロットマニュアル ~脱・初心者編~

このページは、普通の兵士を超えるための知識を皆に覚えてもらうコーナーだ。今回は変形と特殊武器の補足、前作から継承された上級テクニックの一部を紹介していこう。

Text：モミアゲ

変形の操作と特徴について

本作から追加されたシステムである「変形」。稼働から間も無いが、しっかりその操作方法を把握しているかな？

まず、変形するための入力方法は、空中でジャンプボタンを押したまま同方向にレバーを2回。しかし、レバー部分は▲・▼ or ◀▶などの入力でもOKで、軌道も少し変化する。



遠距離から攻め込む場合は、低空飛行から敵機のステップ方向を予測して射撃が基本。

変形中はレバーで飛行方向を決め、ニュートラルに戻すと変形を解除。ジャンプボタンは高度の調整となっている。

変形解除をしなければ着地することが無いので、超低空飛行することも可能。地上から最速の入力で超低空飛行で走れば、ほとんどの起き攻めを無効化できる。ほかに中距離でのけん制射撃に対して反撃が可能になるなど、覚えておいて損は無いはずだ。

変形中の特性

- 変形直後はすべての攻撃行動が取れない。
- 射撃は基本的に自機の正面に発射される。
- 格闘は変形解除を経て行なわれるので、発生が遅い。
- 一部の射撃武器が使用できない。
- 変形解除後は必ず非抜刀状態になる。

特殊な射撃武器の回避方法

Zガンダムのハイパーメガランチャーは地上での対処が困難なので、狙われた場合はまずジャンプをしよう。空中で一定距離を保てば当たらないが、着地を待たれていると危険。着地を待たれていると思った場合、空中格闘などで先手を取ることが心掛けよう。

百式のクレイバズーカには後方ステップ射撃でけん制。射程の外を保ちつつ、百式の前方ステップを抑制していく。空中から攻めてきたときは下に潜ってロックを外そう。

ヒット時も空振り時も硬直が長い海へど。確実に反撃を入れるだけで抑止になる。



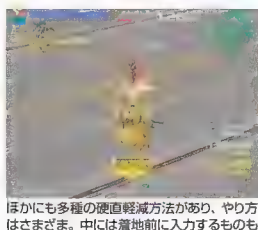
起き攻め時は、あわてて行動をせずに無敵時間が切れる瞬間に敵の下に潜り込め。



空中でも理論は同じ。射撃後も移動とジャンプで操作可能だが、ダッシュはできない。



前者は射撃硬直を移動でキャンセルし、後者は射撃硬直をジャンプでキャンセルしている。



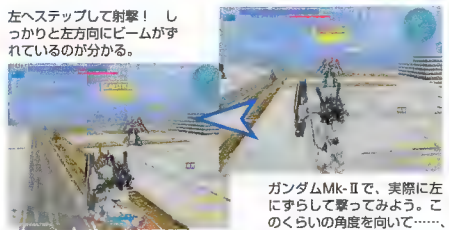
ほかにも多種の硬直軽減方法があり、やり方はさまざま。中には着地前に入力するものも。



同じ射撃でも、通常の射撃と振り向き射撃では性質が大きく異なる。注意しよう。

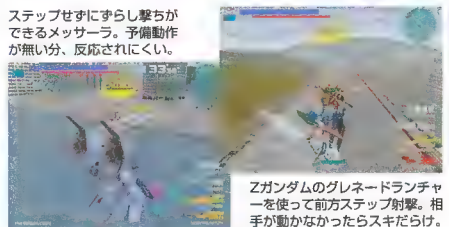
通常とは異なる射撃方法

正面を向けた状態を90度として、約120〜130度の角度を向けたままステップや空中ダッシュを行なう。その最中に射撃すると、本来敵機に向かっていくはずの弾を、少し左へずらして撃てる。ただし、機体や武装によっては右側にずらせるものもあるし、両方可能なもの・不可能なものもあるので注意。ほかに、射撃を入力してから発射されるまでの間に機体の向きを変えることで、射撃方向を調整できる武装も存在する。



左へステップして射撃！しっかりと左方向にビームがずれているのが分かる。

ガンダムMk-IIで、実際に左にずらして撃ってみよう。このくらいの角度を向いて……。



ステップせずにずらし撃ちができるメッサーラ。予備動作が無い分、反応されにくい。

Zガンダムのグレナードランチャーを使って前方ステップ射撃。相手が動かなかつたらスキだらけ。

硬直キャンセルを使いこなそう

●基本行動も実は……

射撃後の移動やジャンプは普段から何気なく使っているであろう行動だが、実は二つとも射撃硬直キャンセル行動。移動とジャンプはできるのになぜステップはできないのか、と悩んだ人も多いのでは？

●着地の硬直をキャンセル

着地の硬直は、射撃や格闘などさまざまな行動でキャンセル可能。これに応用すると、着地の硬直よりも全体モーションの短い射撃や格闘がある機体は、着地後にそれを行なうことで、着地からステップ・ジャンプ・歩きなどに移行するまでの時間を短縮できる(例外あり)。空撃ち(弾切れ時に射撃)や抜刀などが代表的で、通常射撃や格闘は硬直が長くなることの方が多い。

●スキを着地でキャンセル

空中での射撃は、終わり際を着地でキャンセル可能。このままだと硬直が上書きされるだけで特に利点は無いのだが、空中射撃！射撃硬直を着地でキャンセルという手順を行なうことで、通常よりも速い連射が可能。連射間隔は機体ごとに異なるが、連続技として成立させられる機体も多い。最後を格闘にも変更可能な強力なテクニックだ。

待望の幕開けを迎えた「サムライスピリッツ」シリーズ。今回、ゲームシステム全般の解説から、各キャラの必殺技解説＆技コマンド表まで、別冊に必要情報を一通り掲載。これを讀んで、新しい冒険をぜひ体験してほしい。

一撃必殺の死闘が今、開幕す!!

サムライスピリッツ

サムライスピリッツゼロ
 ■メーカー：SNKプレイモア / SNKプレイモア
 ■ジャンル：2D格闘対戦
 ■操作方法：3方向レバー + 4ボタン
 ■発売日：2003年9月下旬(予定)
 ■使用基板

剣闘体験之感想

- 剣闘ゲームのおかげで、斬り合っている技選択が面白い。マイキキラのカルフォードも、いい感じの調整です。(真澄世)
- 新キャラの4人には、既存のゲームに無い新鮮さが。ゲーム自体はシンプルで遊びやすく、いい感じですよ。(バチ)
- 1人制合戦が「真侍魂」に負けては、特殊技が多すぎて、焦って使う必要は無し。少しずつ覚えてあげよう。(メロ)
- 連続技など、手先の器用さが必要なゲームが多い中、純粋に駆け引きを楽しめる本作。万人にオススメです。(OYZ)

©SNK PLAYMORE 2003 / ©2003 Yuki Enterprise
 ※「サムライスピリッツゼロ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)繁栄エージェンシーが制作するもの
 ※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

我旺に共鳴せし二傑 眼前に立ちはだかる!

CPU戦を進めていくと、5面では三九六、9面(最終面直前)では夢路が登場し、プレイヤーの行く手を阻む。ほかのキャラよりも抜きん出て強く、倒すことはおろか、甘く見るとまともに闘うことさえままならない……。その強力な二人の中ボスを紹介。

Text: 真瑠世

～設定～

力こそ全て!

三九六はその馬鹿力と悪知恵で、世の中を渡り歩く男。天下に響く剣豪の名をかたることもあった。己が危うくなれば即座に寝返り、保身を固ることもあった。油断した相手を就て撃ち殺したこともあった。そのほかにも——例えを挙げようにも、あまりに多過ぎる。

おおよそ待とは程遠い卑怯な生き様男。それが三九六。

～物語～

自分とともに山賊を生業にしていたが、我旺が日本全土をまですらおを集めているという話を聞きつけ、参加する。我旺の命が夢路とともにまですらおを集めているが、すきがあれば金品を奪って逃げようとたくらんでいる。

さまざまなかたが、つまたまの必殺技を使用することが多い。ルルや半蔵に变身することが多い。



狡猾な怪力盗賊

萬 三九六

よろずさんくろう



勝利時は盗賊団全員集合。全員の名前を合わせるのと、一から九までを網羅しているところが面白い。



木槓による力強い攻撃だけでなく、三人の仲間を呼んで闘いを有利に進める三九六。背後から襲ってくる一八(いっばち)は、つかまされると行動不能に。この間、三九六は食べ物で体力を回復!

～設定～

夢路は武道の名門・神夢想一刀流の家系に生を受けた。幼いころより師である父親に剣術を教え込まれ、その天賦の才を見せる。だが、生まれつきの身体的な問題により、15歳の時、家を追い出される。

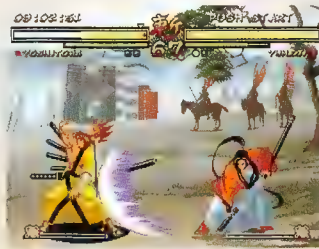
家を出た夢路は人と接することを拒みながら生きてきたが、我旺との出会いにより、自分の進むべき道を見つける。

性格は穏やかで、礼節をわきまえ心を乱すこともない。だが、何かに依存することで精神を支えているために、精神的に脆い一面もある。

～物語～

心酔する我旺の命令により、日本全国からまですらおを集めている。しかし、神夢想一刀流を揮(ふる)う夢路の目にかなうまですらおとは、滅多に出会うことはない。

右京の師、黒河内左近の妻子にして神夢想一刀流の達人。前作の羅刹右京の技である秘剣「陽炎」も使ってくる。



まですらおを求めし剣士

黒河内 夢路

くろこうち ゆめじ



居合い斬りによる攻撃に加え、ほかのキャラクターに变身しつつ攻撃を繰り返して来る夢路。ガードが固いためダメージを与えにくく、变身からの必殺技でじわじわ攻めてくる強敵だ。

物語充実のCPU戦に注目!

本作のCPU戦は、最近の格闘ゲームでは珍しい豪華なデモが用意されており、物語がじっくり楽しめる作りになっている。しかも、関係の深いキャラ(ナコルル、ルル、シラなど)の物語は内容がリンクしているのや、いろいろなキャラで絡



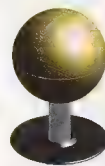
うめほどのまですらおが闘を挑むのであれば、この闘も変わろう。

おなみに、CPU戦ではキャラ名の横に赤い印が表示され、キャンセルが可能なタイミングになると黄色く光って教えてくれるぞ。

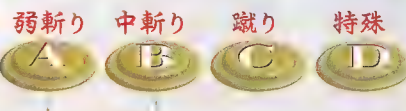
繰り返された物語は一見の価値アリ。複数キャラのリンクも要チェックだ。

基本剣術指南

システムが意外に多い本作。使いこなせば面白さはアップするが、すべてが必須というわけではない。徐々に覚えていこう。



レバー&ボタン操作



移動・ガード 強斬り

特殊操作一覧

攻撃系動作	
上段蹴り	レバーニュートラルor \blacktriangle +C
下段狙い攻撃	\blacktriangle +C
牽制攻撃	\blacktriangledown or \blacktriangle +C
足払い	\blacktriangle +C
防御崩し(突き飛ばし)	接近して \blacktriangle +C
防御崩し(引っ張り)	接近して \blacktriangle +C
崩し斬り	防御崩し中に斬り
不意打ち	BC同時押し
追い打ち1	相手ダウン時に接近して \blacktriangle +BC同時押し
追い打ち2	相手ダウン時に一定距離内で \blacktriangle +BC同時押し
武器飛ばし必殺技	怒りゲージMAX時or怒り爆発時に \blacktriangle + \blacktriangle +CD同時押し
移動系動作	
踏み込み	\blacktriangle

退き込み	\blacktriangle
下段避け	\blacktriangle +D
跳び込み	\blacktriangle +D
前転	\blacktriangle +D
後転	\blacktriangle +D
伏せ	\blacktriangle +D
その他の動作	
移動起き上がり	ダウン中に \blacktriangle
クイック起き上がり	ダウン中にレバー上方向 \blacktriangle +D
弾き	\blacktriangle +D
真剣白刃取り	素手時に \blacktriangle +D
武器捨て挑発	スタートボタン3回
怒り爆発	ABC同時押し
瞑想	D(押しっぱなし)
無の境地	体力ゲージが青い状態で \blacktriangle +CD同時押し
一閃	無の境地中にBCD同時押し

多彩な特殊操作が存在する本作だが、覚えなくても十分にプレイ可能。気になったものから少しずつ覚えていけばいい。例えば、蹴り

り技は4種類あるが、威力が低いので最初は忘れて構わない。逆に、相手のガードを崩せる防御崩しと崩し斬りは覚えておきたい。

不意打ち

BC同時押し

しゃがみガード不能の中段攻撃。小さく跳んで攻撃したり、地上で打ち下ろすように攻撃したりと、動作はキャラによって異なる。ジャンプ攻撃と同じく、しゃがみ状態にヒットさせるとのけぞり時間が長くなり、中には追撃できる技も。



動作はさまざまだが、全キャラ共通でしゃがみガード不能。ガード崩しに使う。

防御崩し/崩し斬り

接近して \blacktriangle or \blacktriangle +C/防御崩し中に斬り

防御崩しは、ほかの作品の投げに相当する技。 \blacktriangle は前方に、 \blacktriangle は後方に突き飛ばして相手をよろけさせ、その後には斬りボタンで専用の追加攻撃、崩し斬りを決められる。崩し斬りを決めなかった場合は若干有利な状況になるが、追撃は困難。



防御崩し後は、ほとんどの決め技が限り、崩し斬りを決めなかった場合、追撃は困難。

武器飛ばし必殺技

怒りゲージMAX時or怒り爆発時に \blacktriangle + \blacktriangle +CD同時押し

怒りゲージMAX時と怒り爆発時のみ出せる、特殊な必殺技。性能はキャラごとに異なるが、決まれば相手の武器を弾き飛ばし、素手状態にすることができる。なお、これを決めると怒りゲージはゼロになるので注意(怒り爆発は終了される)。



武器飛ばし必殺技は威力も高かったり、自キャラの性質をしらべたい。

追い打ち

相手ダウン中に一定距離内で \blacktriangle +BC同時押し

\blacktriangle +BC同時押しは跳び上がってから、 \blacktriangle +BC同時押しはその場から、ダウン中の相手を攻撃。前者は発生が遅い代わりに威力が高く、後者はその逆。発生やスキなどの性能はキャラによりさまざまだが、後者ならさまざまな場面で狙える。



\blacktriangle +BC同時押しは、スキを狙って構わないだろう。

弾き/真剣白刃取り

\blacktriangle + \blacktriangle +D/素手時に \blacktriangle + \blacktriangle +D

相手の武器による攻撃を受け返す動作。弾き成功時は相手が一定時間無防備になり、強斬りを返した場合は相手の武器を弾き飛ばせる。真剣白刃取り成功時は、相手の攻撃にかかわらず武器を弾き飛ばせるぞ。余裕があったら使ってみよう。



タイミングは難しいが、成功時は無防備になった相手にダメージを決められる。

踏み込み/退き込み

\blacktriangle / \blacktriangle

踏み込みはいわゆるダッシュ、退き込みはバックステップ。踏み込み中に攻撃ボタンを押すと、専用の踏み込み攻撃が出る。通常技を出したければ、 \blacktriangle などで停止してからボタンを押そう。退き込み中は空中必殺技を出せるキャラも居るぞ。

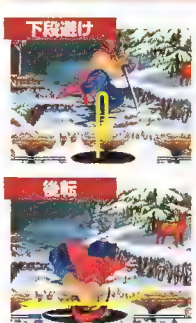


踏み込み後は凹溝に防御崩しを出せる。一気に接近し踏み込み攻撃を併せて攻めよう。

Dボタンを使いこなす!

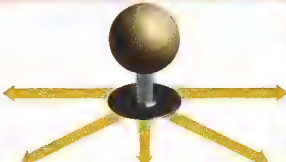
必須ではないが、Dボタンによる多彩な特殊移動を使いこなせるようになれば、動きの幅が広がるぞ。各種動作で最も注目したいのは前転。動作開始直後は無敵で、かなり

の距離を進むので、相手のけん制をいかくぐりつつ接近できるぞ。また、極端に姿勢が低くなる伏せも使いやすい。どちらも動作後半は必殺技でキャンセルできるので活用しよう。

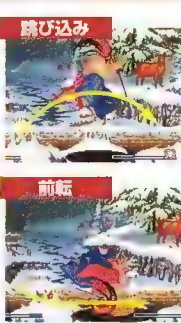


動作開始直後から足元のやられ判定がなくなるが、着地にスキがある点に注意。

開始時に一瞬だけ無敵時間があり、終わるキ以外は必殺技でキャンセルできる。



やられ判定が極端に低くなる。動作の後半は必殺技でキャンセルすることが可能。



下段避けとは違い、着地に攻撃が重なるためガード可能。移動手段に使える。

後転より長い無敵時間があるので接近手段に。後半は必殺技でキャンセル可能だ。

怒りゲージ&剣気ゲージ

画面下部にあるのが怒りゲージ。ダメージを受ける度に(ケズリ含む)たまっていき、MAXになると後述の剣気ゲージが伸び(=攻撃力上昇)、武器飛ばし必殺技も使用可能になる。ゲージがたまる速度、MAX状態の持続時間は、キャラごとに違いがあるぞ。

体力ゲージ下にあるのが剣気ゲージ。斬り攻撃を出す度に減り、何もしなければ少しずつ回復。斬り攻撃の威力は剣気ゲージによって増減するので、狙いすぎた一撃ほど、大きなダメージを与えられるのだ。

剣気ゲージ



怒りゲージ

上級剣術導入指南

慣れたら挑戦してみよう！

怒りゲージを最大限に活用する、二つのシステム。まずは比較的分かりやすい怒り爆発を使い、慣れたら新システムの無の境地にも挑戦してみよう。刀を極めし達人の「相手」の動きが止まって見える「感覚を味わえるぞ」。

Text: 妖怪おやし外道

殺られる前に使っておきたい

怒り爆発

怒りゲージさえあれば、いつでも発動することが可能な怒り爆発。もちろん1試合1回限りだが、使わずに終わるのはもったいないぞ。

怒り爆発 ABC同時押し

◆発動時の効果◆

- 剣気ゲージの最大値が大幅増加
- 武器飛ばし必殺技が使用可能
- 残り時間の進行がストップする
- 終了後、怒りゲージは消失

仕込みに仕込んで大逆転！

無の境地

相手の動きを遅くする、画期的なシステム。やや複雑なので最初は忘れていいが、一発逆転の可能性を秘めていることは間違い無い。

◆発動条件◆

- 落とすと負けになるラウンド
- 無のゲージが残り体力も上回っている
- 条件を満たすと体力ゲージが青色に

無の境地 ↓◆←+CD同時押し

◆発動時の効果◆

- 相手キャラのみ、すべての動きがスローモーション(4分の1)になる
- 一閃を繰り返させる
- 攻撃を受けると強制的に解除される
- 終了後、怒りゲージは消失

活用状況紹介

無の境地は発動にほとんど時間が掛からないため演出中は相手も停止している、有利な状況で使えば、発動後の攻撃を確実にヒットさせることも可能だ。スキの大きな技をガードした後や、ヒット後有利になる技を決めた後が狙い目だ。



残り1秒でも、怒り爆発を使えばまだまだこれから、のけぞり中に使える点にも注目！

怒り爆発中は剣気ゲージがグッと伸びて、攻撃力が大幅アップ。怒りゲージは残り時間を表すタイマーになる。



武器飛ばし必殺技は何回でも使える、決まるまで怒り爆発は終了するが、攻撃力も上がっているの狙うしか！

無の境地の発動条件と効果については、右表にある通り。発動条件に出てくる無のゲージとは、体力ゲージの上にある▼で表示されたゲージのこと。D押しっぱなしの瞑想をすると、怒りゲージを消費して無のゲージを増やせるぞ。瞑想は動作中無防備となるので注意。また、怒りゲージがゼロのとき、および怒りゲージMAX時は使用できない。無のゲージは、発動後の効果時間にも関係している。単純に比例しているだけで、無のゲージがたまっているれば、ほど、効果時間も長くなる。まとめると、瞑想で無のゲージをためれば、無の境地を発動しやすくなり、効果時間も長くなる、というわけだ。発動後は連続技を決めるチャンス。地上では中斬りと強斬りを交互に決めつつ、一閃で締めるのがセオリーだ。



瞑想で増加した無のゲージに注目。残り体力を上回っているため、体力ゲージが青色に。



無の境地を狙うなら、瞑想で無のゲージをためておこう。ラウンドが進んでも持ち越されるぞ。

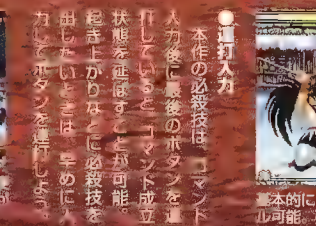
◆◆+CDで発動！ 背景がモノクロになり、相手の時間の流れが遅くなる。斬りまくれ！



発動後、ジャンプ強斬りで斬りまくる。瞑想しておけばスゴいことに……。対空に使うのも手。空中の相手は、ガードはもちろん怒り爆発もできない。



◆道打入力 本作の必殺技は、コマンド入力後最後のボタンを連打している。AB同時押しで成立状態を確保することが可能。起き上がりなどに必殺技を出したいときは、早めに刀をボタンを連打しよう。



◆前作から引き継ぎ使えるボタンロックを解説 ●刀がキャンセル 武器による攻撃のほとんどは、ガード時に弾かれるようなモーションになる。このモーションの後半は、通常のキャンセルの可能or不可能に関係なく、必殺技や強斬りなどでキャンセルできるぞ。

◆本格的にはスキだが後半はキャンセル可能。強斬りや無敵技を狙うといい。

特殊剣術

一閃補足：無の境地中のみ出せる一閃は全キャラ共通の突進技で、ダメージも全体力の約半分と大きめ(無の境地の残り時間で多少変化)。使うとヒット、ガードに関係無く無の境地は終わってしまうので、効果時間が切れる直前に連続技の締めとして使うのが理想だ。なお、ガードされても大きく後方に跳び退き、空振り時も画面端まで突進するので反撃は受けにくい。

必殺技後の追撃に注目

旋風裂斬・刹や剛破をヒットさせた後は、吹っ飛んだ相手にやられ判定が残っているので(旋風裂斬・刹は上昇中のみ)、追撃を決めるチャンス。旋風裂斬・刹後はジャンプ強斬り、剛破後は天覇断空烈斬での追撃を決められると非常に強力だ。



旋風裂斬・刹ヒット後にジャンプ強斬りでの追撃。羅刹丸ならではの行動だ。

スタンダードな霸王丸に対し、特殊な技を多く持ち、連続技を決められる状況も多い羅刹丸。基本的には、飛び道具の旋風裂斬・刹や、遠距離立ち中斬りでけん制しつつ、遠距離立ち強斬りを狙っていく。遠距離立ち強斬りは霸王丸よりも発生が遅く威力も低いが、剣気ゲージの消費量が少ないので強気に振れる。

天覇断空烈斬は連続技に。近距離立ちorしゃがみ中斬りキャンセルや、剛破からの追撃で決めよう。



自分の体力を消費して怒りゲージをMAXにする死祭(したり)。早期決戦を望むならアリ?

必殺技

旋風裂斬・刹	↓◆◆+斬り
剛破	◆◆◆+C
旋風破	↓◆◆+C
凧刃	◆◆◆+斬り
死祭	↓◆◆+C
武器飛ばし必殺技	
天覇断空烈斬	↓◆◆+CD同時押し

～設定～

霸王丸の魂から大いなる力で生み出された反面の姿。反面であるがゆえに、その性格はまさに悪鬼羅刹。弱者の嘆き苦しむ姿をみるのが何よりの快感。

～物語～

自分の半身である霸王丸を殺し、その魂を得ることで完全な存在になれる――。それが嘘か真か。少なくとも、そう本気で感じ取っている羅刹丸は、ただ本能の赴くままに霸王丸の行く先を追う。それは夥しい死屍の山を築きながら。



人斬りの悪鬼

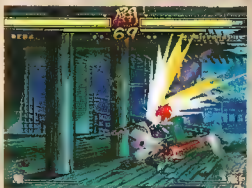
羅刹丸

らせつまる

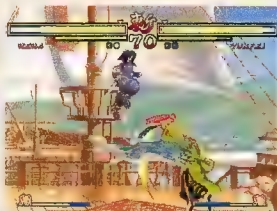
Text: パチ

分離攻撃でかく乱する

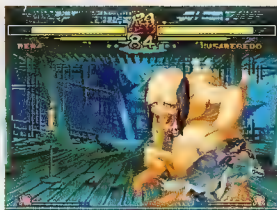
狼乗り中限定の三つの必殺技(～シキテ)からは、レラ自身が突進する分離攻撃を出すことが可能。狼の突進攻撃を当てた後にも出せるので、2段階の攻撃が可能。めくり狙いで当てにくくほか、逆に出して逃げるのも手。連続技としても活躍するぞ。



突進技後、分離攻撃でさらに攻める。スキは大きいですが、適度に使いたい。



狼乗り中にCで、ジャンプしつつ狼から降りる。ジャンプ方向はレバーで選べるぞ。



接触判定が無いので、裏に回ることが可能。左右のガード方向を揺さぶれ!

連れ従えた狼のシクルウトともに闘うレラ。コマンド入力で狼に降りることができ、主要な必殺技は狼に乗った状態限定となっている。通常状態では、スキの小さい踏み込み弱&中斬りが使いやすい。そして、狼に乗るとジャンプ軌道が低くなり、機動力が増加。通常技は別の技になり、突進系の必殺技が使用可能となる。特に、真横へ突進するメルシキテや、空中から斜め下に突進するイメルシキテは、ガードされても反撃を受けにくく、使いやすい。また、狼乗り中は相手との接触判定が無いことにも注目。素早い踏み込みで相手をすり抜けて反対側から攻撃、ということもできるようになるぞ。

用可能となる。特に、真横へ突進するメルシキテや、空中から斜め下に突進するイメルシキテは、ガードされても反撃を受けにくく、使いやすい。また、狼乗り中は相手との接触判定が無いことにも注目。素早い踏み込みで相手をすり抜けて反対側から攻撃、ということもできるようになるぞ。

必殺技

狼に乗る	↓◆◆+C
狼乗り攻撃	狼乗り中に斬り
メルシキテ※	狼乗り中に◆◆◆+斬り
カントシキテ※	狼乗り中に◆◆◆+斬り
イメルシキテ※	狼乗り&ジャンプ中に◆◆◆+斬り
分離攻撃	※中にレバー◆◆以外+C
カムイムケス	ジャンプ中に◆+C
レラシマテ	ジャンプ上昇中に接近してレバー+C
武器飛ばし必殺技	
又ベキカムイシキテ	↓◆◆+CD同時押し

～設定～

ナコルルから分離した心の間の存在。闘いから逃れたいと思う感情と、闘わなければ大事なものが失われていくという現実が、ナコルルの心を苛む。その結果、ナコルルの感情は二つに別れ、レラという存在を生み出した。ナコルルと同じく、大自然の危機を救う志を抱いている。ただ、ナコルルよりも冷静に物事を判断する性格のため、倒すべき敵を斬ることに対するためらいはない。

～物語～

闘いたくない。闘わなければならない。ナコルルの心の均衡が崩れるそのとき、レラはその意識を覚醒させる。



冷徹な風の巫女

レラ

Text: OYZ



零水神格体

水邪 すいじゃ

すいじゃ

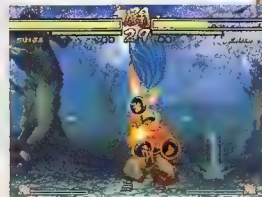
Text: MVP

空中技のみで構成された必殺技群から分かるように、水邪は空中が主戦場となる。

月輪波は斜め下へ飛び道具を1〜3発撃つ技で、けん制に最適。3連発する強を、やや高い位置で出そう。死月は相手の頭をつかんで投げる打撃技。スキは大きいが威力が高いので、相手の上を取ったときにたまに使つていい。めくり気味に出すのが理想だ。

通常技では踏み込み攻撃が使いやすい。踏み込みCはリーチが長い上にスキが小さく、踏み込み中斬りは小さくジャンプして殴る技で中段判定だ。

空中から斜め下へ襲撃する死月。ガードされるとやや危険だが、威力が高いので適度に使っていこう。



月輪波は3連発する強で出すが基本。高い位置で出さないと遠くまで届かないので注意。

円月を使った動き

円月は空中で泡のバリアを張る技で、一瞬だが相手の攻撃を受け流せる。また、技後の移動方向はレバーを入れておくことで変わるため、多彩な動きが可能。低空で使用後、レバーを入れずに降りて中斬りを出したり、後方へ跳んで月輪波を出すも有効だ。



円月後は8方向へ移動できる。たまに前斜め上に跳んで死月を狙おう。

～設定～

1000年近くの間、魔界に封印されていた精神体。各地で起こる異変に呼応するように眠りから目覚めた。長く封印されている間に、自分こそ人間を超えた存在「神」なのだ、認識するようになり、自らを「神」と名乗り、強い人間を屈服させることで信者を増やしている。性格は残忍で冷酷。人間を見下しており、自分に反抗するものは容赦なく抹殺する。

～物語～

水邪は魔界の精神体であるがゆえ、長い間、人間界に存在していると消滅してしまう。その為、人間の女に子供を生まれ、その肉体が成長したところで体を奪うことで、人間界における生命を維持しつづけている。水邪は20年ほど前に人間の女に産ませた肉体「蒼月」の体を探している。

必殺技

死月	ジャンプ中に▼◆◆+斬り
円月	ジャンプ中に▼◆◆+斬り
月輪波	ジャンプ中に◆◆◆+斬り
翔月	ジャンプ中に▼◆◆+斬り

武器飛ばし必殺技

天昇・水中波	ジャンプ中に▼◆◆+CD同時押し
--------	------------------

暴爆破壊体

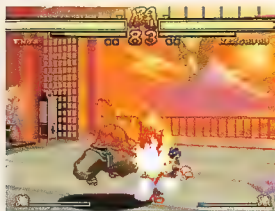
炎邪 えんじゃ

えんじゃ

Text: ハメコ。

六道烈火・天道がクリンヒットすれば、致命傷を与えられる炎邪。それに向かってひた走る、一発屋といえる。

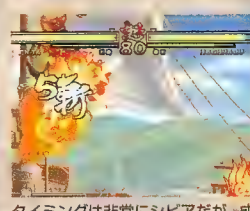
中間距離で出せる技は遠距離立ち中斬り程度で、それもリーチ、発生共に難があるため、近づくのは一苦労。しかし、接近してしまえば中段の不意打ちと、下段の◆+Cで攻めつけける。不意打ちはしゃがみ状態にヒットすれば六やがみ状態にヒットすれば六



不意打ちをしゃがみ状態にヒットさせれば、適距離立ち中or強斬りがつながるぞ。

六道烈火を極めよう

連続入力式の打撃技、六道烈火を極めない限り、炎邪の勝利は遠い。餓鬼道は素早く入力すればOKだが、天道は相手の中心に当たらないと最後の一撃が発動しないので要練習だ。なお、地獄道はリーチに優れたスライディングなので、けん制に交えてもいい。



タイミングは非常にシビアだが、成功時のダメージは圧巻の一言!

六道烈火・地獄道が連続ヒット。◆+Cはヒット後に遠距離立ち中斬り→六道烈火・地獄道とつなぐことができるのだ。

必殺技

黒連脚	◆◆◆+斬り
六道烈火・地獄道	◆◆◆+A
六道烈火・餓鬼道	六道烈火・地獄道中に◆◆◆+B
六道烈火・天道	六道烈火・餓鬼道中に◆◆◆+C
炎滅	◆◆◆+AorBorC

武器飛ばし必殺技

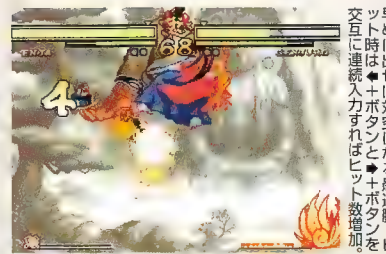
炎邪爆熱	◆◆◆+CD同時押し
------	------------

～設定～

水邪と同じく、魔界に封印されていた精神体。各地で起こる異変に呼応するよう眠りから目覚めた。炎邪は「破壊」のためだけに存在しており、炎邪の行動が止まるときは、破壊するものが無くなったときのみ。性格は豪快、本能の赴くままに行動する。人間の言葉や思考も理解するが、気にも止めない。

～物語～

炎邪は魔界の精神体なので長い間、人間界に存在していると消滅してしまう。その為、人間の女に子供を生まれ、その肉体が成長したところで体を奪うことで、人間界における生命を維持しつづけている。炎邪は20年ほど前に人間の女に産ませた肉体「火月」の体を探している。



早めに出せば対になる黒連脚。ヒット時は◆+ボタンと◆+ボタンを交互に連続入力すればヒット数増加

推記
零之巻

水邪補足: しゃがみ強斬り、踏み込み中斬り、不意打ちは、始めをキャンセルして円月を出せる。特に踏み込み中斬りが有効だ。なお、踏み込み中斬りは踏み込みをした瞬間から出せるぞ。
炎邪補足: 対空技には黒連脚のほか、しゃがみ強斬りやジャンプ強斬りを使うといいだろう。また、炎邪のジャンプは低く素早いものの、下方向に強い技が無いのが惜しいところだ。



わよしとら
徳川 慶寅

將軍家の跡取りだが、それを鼻にかけることの無い、紳士な性格の遊び人。恋人が六人おり、太刀を除く月にはその名を付けている。尊敬する存在、絶大な武力と國を愛する心を持った堤岡日輪守 我旺に離意の疑い有り——そんな風聞を耳にし、ふらり旅立つ。

Text : MVP

技解説

通常技は多段の中&強斬りが主力。遠距離立ち中斬りはキャンセル可能、遠距離立ち強斬りはリーチが長く、ジャンプ強斬りは下方向に強い。杏の太刀 撫子は、突進しつつ斬りつける技。弱は下段判定でヒット時にタウンを奪うことができ、中はスキが小さいのでけん制に使える。式の太刀 白百合は上昇系の技で、早めに弱で出せば対空技として非常に強力。参の太刀 牡丹は空中から下方向へ斬りつける中段技。四の太刀 椿は、突進中に相手の攻撃を弾く効果がある。弱は突進だけで動作が終了す

るが、中や強なら突進後に大振りの斬りで攻撃する。五の太刀 朝顔は多段の斬りを出し、ヒット時は相手をロックして連続斬りを決める。攻撃回数は弱中強の順で増加。ケズリタメージは大きい、ガード時は反撃されやすい。六の太刀 夕顔は一見投げ技のようにだが、相手はガードが可能。攻撃発生は早めだが、突はヒット時の家紋が印象的な打撃技。無敵時間、発生共に頼れるほどの性能はないので、弾き後の反撃に使う。

必殺技

- 杏の太刀 撫子 ◆◆◆+斬り
- 式の太刀 白百合 ◆◆◆+斬り
- 参の太刀 牡丹 ジャンプ中に◆◆◆+斬り
- 四の太刀 椿 ◆◆◆+斬り
- 五の太刀 朝顔 ◆◆◆+斬り
- 六の太刀 夕顔 ◆◆◆+C

武器飛ばし必殺技

- 葵 ◆◆◆+CD同時押し

技解説

地弓心は、弱は3、中は4、強は5発、前方に矢を連発する技。撃つまでの動作は長いものの、スキは小さい。天弓心は、跳び上がった斜め下に矢を連発する技。スングンの誘いは上空に矢を仕込む技で、最大3本までストック可能。スングンの迎えは仕込んだ矢を落とす技。矢は中段攻撃で、入力時に相手が居た位置の真上から落下。シニマブイの嘆きは、前方にジャンプしつつ反対側(真横)に矢を放つ技。弱はジャンプの軌道が小さく、中&強は大きい。また、弱&中は矢を撃つ位置が低く、強は高い。

カジブチは斜め前に急降下しつつ蹴りを繰り出す。威力は低いが、発生が早くスキも小さいので、接近戦をしのぐ技の一つとして有用だ。チャンブル、こっちおいでもおやすみなさいは、チャンブルに行動の指示を出す技。再入力で通常状態に戻る。ウミチムンの怒りは、画面外まで上昇し、画面半分程度進んだ場所に落下しつつ攻撃する。中段攻撃ではないが、めくりを狙うことが可能。ガードされても反撃は受けない。



まじきな みな
真鏡名 ミナ

琉球下国の神女(カミンチュ)になるべく育てられた、あやかし討伐を仕事とする妖巫。高過ぎる霊力ゆえに人々から疎んじられ、心を許せるのは唯一、シーサーのチャンブルのみ。あやかし討伐に出ている間に故郷の村を壊滅させた邪気を追い、日輪國へ旅立つ。

Text : OYZ

必殺技

- 地弓心 ◆タメ◆+斬り
- 天弓心 ◆タメ◆+C
- スングンの誘い ◆◆◆+A
- スングンの迎え スングンの誘い後に◆◆◆+B
- シニマブイの嘆き ◆◆◆+斬り
- カジブチ ジャンプ中に◆+C
- チャンブル、こっちおい ◆◆◆+B
- チャンブル、おやすみなさい ◆◆◆+C

武器飛ばし必殺技

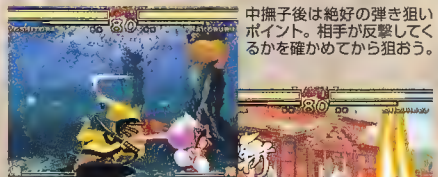
- ウミチムンの怒り ◆◆◆+CD同時押し



白百合は無敵時間こそ無いが発生は早い。弱を早出しの対空や割り込みに使う。

多段技と突進技で相手をねじ伏せる

遠距離立ち中斬りと中撫子で、横からガンガン押すのが慶寅の得意戦法。中撫子後は弾きや立ち中斬りへ連発させよう。遠距離立ち中斬りの間合いに入りにくいときは、遠距離立ち強斬りやジャンプ強斬りの出番。特にジャンプ強斬りは下方向に強力なため、連発するだけでも有効だ。遠距離立ち強斬りは絶大なリーチを持つ5段技。慣れていない相手には、途中からヒットすることもある。



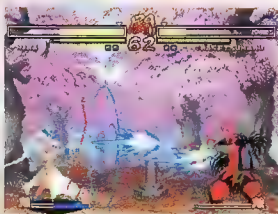
中撫子後は絶好の弾き狙いポイント。相手が反撃してくるかを確かめてから狙おう。

遠距離立ち強斬りは慣れていないと反撃が難しい。最初は多用してもいいだろう。

朝顔は発生が遅くガードされやすいが、多段なので相手が途中で動けばヒットする。



椿は突進中なら相手の攻撃も怖くはない。中間距離から相手のけん制技に合わせよう。

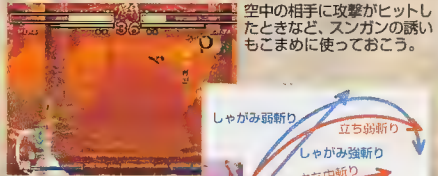


遠距離での主力必殺技、地弓心。ヒット時はしゃがみ中斬りなどが連続技になる。

遠距離戦を徹底せよ!

通常技の遠距離技がすべて飛び道具なので、遠距離はお手のもの。半面、近距離技の性能が悪く防御力も極端に低いので、相手を近寄せずに勝ちたいところ。

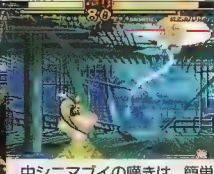
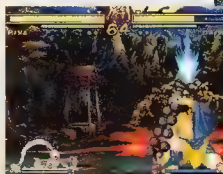
主力は回転の早い各種弱&中斬り。これに地弓心や天弓心を交えてけん制すれば、自然と遠距離で闘えるはず。画面端に追い詰められそうになったら、中シニマブイの嘆きや三角跳びを使って位置を入れ替えるといい。



遠距離斬り軌道一覧
遠距離通常技の軌道は右の通り。うまく使い分けよう。

空中の相手に攻撃がヒットしたときなど、スングンの誘いもこまめに使っておこう。

スングンの迎えは中段。下段のしゃがみ中斬りと併用し、遠距離でガードを揺さぶろう。



中シニマブイの嘆きは、簡単に左右を入れ替えられる。画面端からの脱出にオススメ。



慶寅補足：ジャンプ中斬りは2段目の攻撃判定が後方にもあるため、相手を飛び越した際に見える。また、蹴り技のスキが小さいので、近距離戦では蹴り技も取り入れると良さそうだ。
ミナ補足：チャンブルは放っておいても動き回るが、「チャンブル、こっちおいで」で呼び寄せた後、下に格納することが、「チャンブル、おやすみなさい」でお昼寝させることができる。

技解説

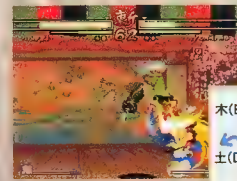
全体的にリーチが短いので、天機七曜の機動力を活かして画面狭しと飛び回り、ジャンプ攻撃を狙うのが基本となる。しゃがみ強斬りは発生しリーチ共にこそで、対空に使える上、跳び上がった後に空中必殺技でキャンセル可能。立ちCは跳び上がりながらの二段蹴りで、2段目後に空中必殺技でキャンセルできる。ジャンプ弱斬りは攻撃位置が高いので空中戦で強く、ジャンプ中斬りはめくりを狙える。共にキャンセルが可能だ。ジャンプ強斬りは威力が高いので、天機七曜から狙いたい。天威太保は衝撃波で攻撃す



しゃがみ強斬りは空中必殺技でキャンセル可能。地上ヒット時は天猛金翅が連続技に。

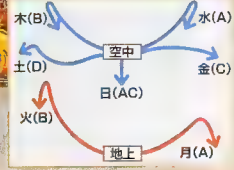
天機七曜で自在に翔ける

雲飛を支える移動技の天機七曜。軌道については、下の図を見てしっかり理解しておこう。日のみ攻撃判定があり、相手を踏み付けた後に跳び上がる方向は、レバー(◀、ニュートラル、▶)で選択可能。また、水、木、金、土は一度のジャンプ中に各1回しか使えないので注意。ジャンプ直後の金で攻めたり、跳び込みつつ土で対空技を避けるのが基本の使い方。いろいろ工夫してみよう。

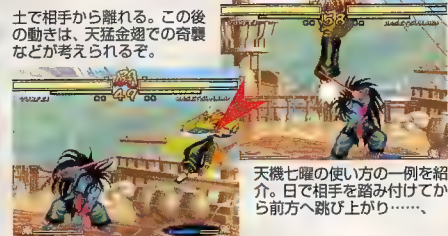


キャンセル可能な通常技と天機七曜を組み合わせ、一撃離脱を繰り返すのが基本だ。

「天機七曜」軌道一覧
 ◆も◆も◆も軌道は同じ。覚えて自在に動かそう。



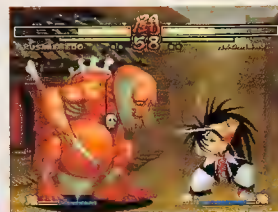
る技。射撃は短い、スキが小さいので使いやすい。天哭封羅は投げ技。ダメージは無いが、相手の怒りゲージがゼロになる上、その後一度だけ天殺太歳(天威太保の強化版)を使用可能になる。天猛金翅は空中から斜め下に突進して攻撃。ABで前方CDで後方に突進する。奇襲に使えるが、スキは大きめだ。天魁靈裏は出始めに少し無敵時間があり、対空に使える。最大の特徴である天機七曜は、右のカコミを参照のこと。



天機七曜の使い方の一例を紹介。目で相手を踏み付けてから前方へ跳び上がり……、

技解説

通常技では、リーチの長い遠距離立ち弱&中斬りと、下段攻撃でヒット時にダウンを奪える◆+Cがけん制の要。相手の跳び込みに対しては、攻撃発生早い◆+Cを使おう。地上、空中を問わずヒット時はダウンを奪えるぞ。悪霊呼びは、相手の足元に悪霊の手を出す技。ガード不能で、ヒット時は一定時間相手を無防備な状態にする。胃液吐きは、目の前に胃液の水たまりを張る技。胃液は下段判定で一定時間持続。ヒット時は相手がよく状態になる。悪霊呼び、胃液吐きともに、ヒット後に投げ技を決めることはできないので注意。外道の烙印押し、外道の獲物狩りは投げ技。間合いが広く、前者は画面がズームインする間合いから一キャラ程度前進した位置、後者はそれより少し離れていてもつかめる。肉持ち上げは、上半身以外無敵になって攻撃を避ける技。終わり際にスキがあるので、伏せや前転を使った方がいい。飛び頭突きは自らの頭を飛ばす飛び道具。発生こそ遅いものの、相手の飛び道具を買通する性質を持っている。



外道の烙印押しの投げ間合いはこの程度。ズームインしていれば、ほぼ射程圏内だ。

けん制&対空でじらして投げを狙え!

遠距離立ち中斬りや◆+Cでけん制しつつ、相手が跳んできたら◆+Cで落とすのが基本。外道の烙印押し&獲物狩りは、相手が攻めてきたところに前転や後転を合わせ、その間に入力して狙うか、相手をダウンさせた後にジャンプ(技は出さない)から狙うのが有効だ。接近戦になり相手にまわりつかれるようなら、しゃがみAを連発して切り返すといい。



前転or後転をキャンセルして投げ技。ダウンを奪えるので、接近するチャンスを作れるぞ。

エンフェイ 雲飛

清国から来た武俠。千年以上昔、魔に取り憑かれ中国全土を恐怖へと陥れた過去を持つ。弟の手によってその力を封印され、過ちを償うため戦りについていたが、自らを魔人と化した魔の気配を感じ、千年の眠りから覚める。老いてもなほ、流れるような動きは健在。

Text: ハメコ。

必殺技	
天威太保	◆◆◆+斬り
天殺太歳	天哭封羅後に◆◆◆+AB同時押し
天機七曜 月	◆◆◆+A
天機七曜 火	◆◆◆+B
天機七曜 水	ジャンプ中に◆◆◆or◆◆◆+A
天機七曜 木	ジャンプ中に◆◆◆or◆◆◆+B
天機七曜 金	ジャンプ中に◆◆◆or◆◆◆+C
天機七曜 土	ジャンプ中に◆◆◆or◆◆◆+D
天機七曜 日	ジャンプ中にAC同時押し
天猛金翅	ジャンプ中に◆◆◆or◆◆◆+ABorCD同時押し
天哭封羅	接近して◆◆◆+C
武器飛ばし必殺技	
天魁靈裏	◆◆◆+CD同時押し

妖怪 腐れ外道

飢餓のあまり、人の子を食すという禁忌を犯し、人として際立つところまで落ちた果てに自ら着いた名が、人を喰らう妖怪となった。思考は食欲に支配されており、常に獲物を探している。人を喰らい続けても、決してその食欲が満たされることはない。

Text: パチ

必殺技	
悪霊呼び	◆◆◆+A
胃液吐き	◆◆◆+AorB
肉持ち上げ	◆◆◆+C
外道の烙印押し	接近して◆◆◆+C
武器飛ばし必殺技	
飛び頭突き	◆◆◆+CD同時押し
外道の獲物狩り	接近して◆◆◆+CD同時押し



◆+Cは対空技。ダメージこそ小さいが、発生が早くヒット時はダウンを奪える。

◆+Cはリーチの長い下段攻撃。ダウンを奪えるので、接近するチャンスを作れるぞ。



～設定と物語～

自然とともにある巫女。生まれ故郷のカムイコタンで穏やかな日々を過ごしていたが、旅に出ていた父・ラメトクの愛力である竜刀チチウシを、守護鳥のママハハが持ち帰ったことにより事態は急変する。父の身を案じ、ナコルルは急ぎ旅立つ。

必殺技	
アンヌ ムツベ	◆◆◆+斬り
レラ ムツベ	◆◆◆+斬り
カムイ リムセ	◆◆◆+斬り(連打)
鷹につかまる	◆◆◆+C
鷹つかまり攻撃	鷹つかまり中に斬り
カムイ ムツベ	鷹つかまり中にBC同時押し
カムイフムケスブ	ジャンプ中に◆+C
レラキシマテク	ジャンプ上昇中に接近してレバー+C
アムベ ヤトロ	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
エレシ カムイ リムセ	◆◆◆+CD同時押し

スピードの速い突進技に加え、鷹のママハハとの連係攻撃が多彩なナコルル。鷹つかまり中はレバーで移動でき、▲or▼or◆+Cで降りられる。

アンヌ ムツベは下段判定の突進技。その姿勢の低さと突進力を利用し、奇襲や反撃に使う。ガード時は反撃を受けるので、必中が理想だ。斜め上に突進するレラ ムツベは、ヒット後の状況がアンヌ ムツベよりもいいので連続技に使う。

アムベ ヤトロは斜め下に鷹が突進する飛び道具で、中間距離の要となる技。スキはやや大きい、上から突進する軌道の関係で、飛び込んできた相手にヒットすることもある。



対空にジャンプ強斬りがダメで、跳び込みは素早く反応できたら狙ってほしい。



カムイムツベは中段判定で発生が早く突進力も抜群。相手がスキを見せたらたたくタイミングで。



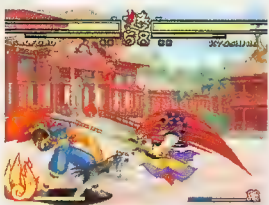
～設定と物語～

俺は正義のニンジャ、ガルフードー。そう言っているわけではない、金髪碧眼の端正な容貌をしたアメリカンニンジャ。相棒のバビーとともに、ジャパンの平和を守るべくして、今日も何処かを駆け巡る。

必殺技	
ストライクヘッズ	接近して◆◆◆+斬り
ブラズマブレード	◆◆◆+斬り
シャドーコピー	◆◆◆◆◆+AorB
レプリカアタック	◆◆◆◆◆+ACorBC同時押し
ラッシュドッグ	◆◆◆+A
マシンガンドッグ	◆◆◆+B
レプリカドッグ	◆◆◆+AB同時押し
オーバーヘッドクラッシュ	◆◆◆+C
スターダストドロップ	ジャンプ上昇中に接近して◆+C
武器飛ばし必殺技	
ダブルガストライハッズ	◆◆◆+BCorCD同時押し

愛犬バビーによる飛び道具系の必殺技に加え、分身の術や相手の頭上高空に転移して斬りかかる技など、忍者らしい技も持っているガルフードー。通常技によるけん制に優れたキャラではないので、飛び道具系の技をうまく使い、相手の得意間合いの外から攻撃してこう。

必殺技は犬を使った4種類、中でもヒット時に相手を一定時間無防備にするラッシュドッグが主力。攻撃命令を出した後は、相手の攻撃をくらっても犬が襲いかかるため、相打ち狙いで使える。スキが小さい点も魅力だ。うまく犬がかみ付いたら、遠距離立ち強斬りで追撃しよう。



主人が攻撃をくらってもしつかり攻撃するバビーが主力。マシンガンドッグが主。今更



対空技は垂直ジャンプからの斬りが基本。先手を打つように出す強力で。

推記 零之巻

ナコルル補足：カムイ リムセは飛び道具を跳ね返せるが、そのタイミングはシビア。むしろ、打撃技としての価値が高い。弱と強はボタン連打の追加攻撃まで連続ヒットするぞ。
ガルフードー補足：レプリカドッグは、出した直後にBC同時押しのレプリカアタックを出すためくりになる。AC同時押しなら表ガードなので、単純な二択攻撃になるのだ。

～設定と物語～

名刀・河豚毒(ふぐどく)を引っ提げ、強者との闘いを通じて己の剣の道を極めんとする好漢。日輪國に方々より強者が集っているとの噂を耳にし、腕試しにでもなれば ー と思い、揚々と日輪の地を目指す。

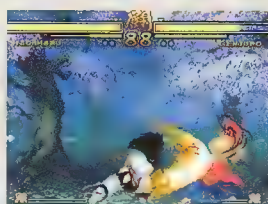


必殺技	
奥義 旋風裂斬	◆◆◆+斬り
奥義 旋風裂斬	◆◆◆+C
奥義 弧月斬	◆◆◆+斬り
奥義 疾風弧月斬	踏み込み中に◆◆◆+斬り
奥義 烈震斬	◆◆◆+斬り
新鋼閃	◆◆◆◆◆+AB同時押し
酒攻撃	◆◆◆+C
武器飛ばし必殺技	
秘奥義 天霸封神斬	◆◆◆+CD同時押し

霸王丸といえば斬鉄閃(遠距離立ち強斬り)。抜群のリーチと破壊力を誇るこの技は、『侍魂』シリーズを象徴する技ともいえる。本作では空振りすると剣気ゲージがゼロになってしまうため、じっくりと狙いを定め、確実に当てるように出したい。

飛び道具の奥義 旋風裂斬や、そのフェイントである奥義 旋風裂斬で跳び込みを誘い、弱弧月斬で落とす闘いが基本。これと前述の遠距離立ち強斬りに加え、遠距離中斬りやダウンを奪える◆+Cも使おう。

接近戦では中段攻撃の烈震斬を弱で出したり、近距離しゃがみ中斬り→天霸封神斬の連続技を狙うといい。



「侍魂」といえるはコレ。本作でも抜群の威力を誇る。弾き成功後は確実に決められるぞ。



酒攻撃も健在。飛び道具を跳ね返す効果があるので、一部相手に対しては有効だ。

～設定と物語～

闇に生き、やがて人知れず闇に近く、伊賀忍軍頭領。徳川幕府に仕え、あらゆる任に己が身を焦がす。『兄國日輪守 我々に翻意の疑い有り』真偽を正し、その如何によつては一團より出でし、無銘・忍者刀が血に濡れるのみ。

必殺技	
忍法 爆炎籠	◆◆◆+斬り
忍法 影分身	◆◆◆◆◆+AorB
忍法 うつせみ天舞	◆◆◆◆◆+AC同時押し
忍法 うつせみ地斬	◆◆◆◆◆+BC同時押し
烈風手裏剣	ジャンプ中に◆◆◆+斬り
モズ落とし	接近して◆◆◆+斬り
モズ落とし-風-	踏み込み中に接近して◆◆◆+斬り
空撃斬	ジャンプ上昇中に接近してレバー+C
忍法 静音	◆◆◆+斬り
忍法 携弾	◆◆◆+ボタン
武器飛ばし必殺技	
真モズ落とし	接近して◆◆◆+CD同時押し



姿を消した後その場に現れる静音&瞬間移動する猿舞、分身後左右どちらかに出現する影分身など、忍者独特の技で相手を幻惑するのが半蔵らしい闘い方。猿舞の出現位置は、Aが左上(空中)、Bが左下(地上)、Cが右上(空中)、Dが右下(地上)だ。

とはいえ、基本は性能のいい通常技を使った地上戦。リーチ、発生に優れる遠距離立ち弱&中斬りを主軸に、飛び道具の爆炎籠を交えてけん制、跳び込みは垂直ジャンプ中斬りで落とそう。もちろん、スキあれば踏み込みから投げ技のモズ落としを狙ってほしい。強は発生が遅いものの、投げ間合い、威力共に優秀だ。



Aは左側、Bは右側に出現する影分身。消えた後は動けるようになるまで無敵状態だ。



武器飛ばし必殺技は投げ技の真モズ落としに、演出はほろ。侍魂をほうふつとさせる。



～設定＆物語～
幕府より公儀隠密の任に与る隻眼の剣士。柳生新陰流・改を懐めんと前進の日々を過ごす。「兇賊口輪守 我旺に翻意の疑い有り」その風聞の真偽を問うべく、服部半蔵とは別行動にて日輪の地を目指す。

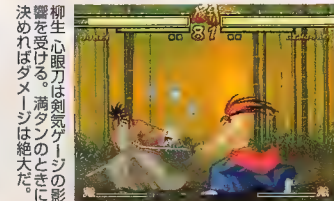
必殺技	
喝咄 水月刀	↓◆◆+斬り
二ツ角羅刀	◆◆◆+斬り
八相発破	◆+斬り連打
柳生 心眼刀・水月	↓◆◆+A
柳生 心眼刀・相破	↓◆◆+B
柳生 心眼刀・天羅	↓◆◆+C
武器飛ばし必殺技	
絶 水月刀	↓◆◆+CD同時押し

飛び道具や突進技など、バランスよく必殺技を持っている十兵衛だが、最大の特徴は柳生 心眼刀。水月は下段判定or下半身への斬り、相破は下段判定以外の地上の斬り、天羅が空中からの斬りを受け止めて反撃する技で、そのダメージは驚異的だ。

遠距離ではスピードの速い飛び道具の喝咄 水月刀や、リーチの長い遠距離立ち&しゃがみ中斬りで行けん制し、跳び込みを早出しの遠距離立ち強斬りで落とすのが基本スタイル。また、二ツ角羅刀は相手に当たらなければ上昇攻撃を出さないの、移動手段として使うことも可能。弱を通常技キャンセルで使うと面白い。



喝咄 水月刀は、強で出すと生は遅くなるが多段技に。攻めは速く有効だ。



柳生 心眼刀は剣気ゲージの影響を受ける。満タンのときに決めればダメージは絶大だ。



～設定＆物語～
グリーンハルの勇者、仮面の力を扱う神の戦士。タムタムは早くから邪悪な気配を日本から感じとっていた。やがて、それがグリーンハルはおろか、世界を巻き込む邪悪だと確信し、その邪悪を倒さんと日本へ旅立つのだが――。

必殺技	
バグナ・バグナ	◆+斬り連打
アハウ・ガブル	◆◆◆+斬り
バグナ・ディオス	◆◆◆+斬り
ガブル・ガブル	◆◆◆+C
ムーラ・ムーラ	◆◆◆+AorB(3回連続入力)
武器飛ばし必殺技	
マグナス・ディオス・ザール	◆◆◆+CD同時押し

巨大な剣を片手で軽々と扱うタムタムは、リーチが長く遠距離戦が得意なキャラ。遠距離立ちAは長いリーチを持ち、けん制に最適。この技がギリギリ届く距離が得意間合いだ。これに、リーチの長い下段攻撃のしゃがみ強斬り、最大3連発で上段と下段を撃ち分けられる飛び道具のムーラ・ムーラ、ケズリダメージの大きいアハウ・ガブルなども交ぜよう。相手の跳び込みは、後方ジャンプ強斬りで落とすといえぞ。

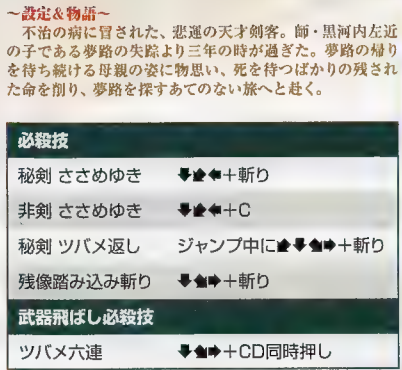
バグナ・ディオスは、弱がその場から突進、中がその場で攻撃、強がバックステップから突進。強は奇襲効果が高く、たまに使うのもアリ。



バグナ・バグナはケズリダメージが大きく、ガード後は有利。ダメージを蓄った後に使う。



マグナス・ディオス・ザールは、技が発動すれば必ず攻撃が出、相打ち狙いで使えるのだ。

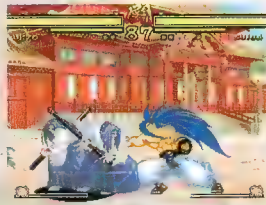


～設定＆物語～
不治の病に冒された、悲運の天才剣客。師・黒河内左近の子である夢路の失踪より三年の時が過ぎた。夢路の帰りを待ち続ける母親の姿に物思い、死を待つばかりの残された命を削り、夢路を探すあてのない旅へと赴く。

必殺技	
秘剣 ささめゆき	◆◆◆+斬り
非剣 ささめゆき	◆◆◆+C
秘剣 ツバメ返し	ジャンプ中に◆◆◆+斬り
残像踏み込み斬り	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
ツバメ六連	◆◆◆+CD同時押し

居合いの達人という設定通りに、リーチが長く鋭い斬り技で攻撃する右京。ジャンプは緩やかだが垂直ジャンプ強斬りが対空に強く、地上では移動しながら攻撃する残像踏み込み斬りとリーチの長い各種弱&中斬りで、相手を抑え込むことが可能だ。

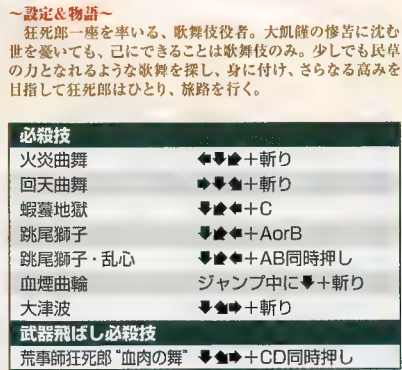
残像踏み込み斬りは、やられ判定の無い残像が攻撃を仕掛けた後に本体が移動するので、相手のけん制技に弱を合わせると非常に強力。昇りて出せば相手のしゃがみガードを崩せるツバメ返しと併せて、主力必殺技になるぞ。なお、秘剣 ささめゆきは多段の高速斬りを出す技だが、スキが大きいためやや使いにくい。



残像踏み込み斬りは、相手のけん制技の外から残像の攻撃を当てて使うと強力だ。



伝家の宝刀ツバメ返しは、昇りて出せば中攻め攻撃として、弱を発生させる早い弱を使う。



～設定＆物語～
狂死郎一座を率いる、歌舞役者。大肌腫の惨害に沈む世を憂いても、已にできることは歌舞のみ。少しでも民衆の力になれるような歌舞を探し、身に付け、さらなる高みを目指して狂死郎はひとり、旅路を行く。

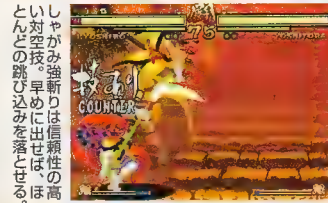
必殺技	
火炎曲舞	◆◆◆+斬り
回天曲舞	◆◆◆+斬り
蝦蟇地獄	◆◆◆+C
跳尾獅子	◆◆◆+AorB
跳尾獅子・乱心	◆◆◆+AB同時押し
血煙曲輪	ジャンプ中に◆+斬り
大津波	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
荒事師狂死郎「血肉の舞」	◆◆◆+CD同時押し

薙刀を使った通常技はリーチが長く、必殺技も遠距離向きの技が多いので、遠距離戦を重視した闘いが得意。振りや早めな遠距離しゃがみ弱斬りや遠距離立ち中斬り、威力の高い遠距離立ち強斬り、下段判定のしゃがみ中斬り、飛び道具の大津波でのけん制が基本。相手の跳び込みは、しゃがみ強斬りを早めに使えばほぼ確実に落とせるぞ。また、怒りMAX時は血肉の舞も対空で有効だ。

ケズリダメージの大きい跳尾獅子や火炎曲舞は中間～接近戦用。蝦蟇地獄は最初のジャンプで相手の攻撃を避けやすく、下段判定でリーチも長いので中間～遠距離戦に交ぜよう。



中間距離での主力技となる蝦蟇地獄。威力が高くダメージも奪えるなど、高性能の技だ。



しゃがみ強斬りは信頼性の高い対空技。早めに跳び込みを落とせば、とんどの跳び込みを落とせる。



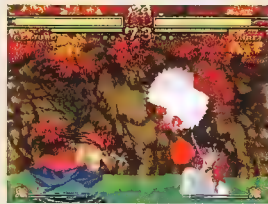
～設定と物語～

人斬りを生業とする、非情なる豪刀の剣客。幻十郎はあるとき、みずほらしい風体の男から仕事の依頼を受ける。異国口輪守 我旺を殺してくれ——と。程なく幻十郎は日輪の地を目指す。幻十郎にとっては単なる暇つぶしなのかもしれない。

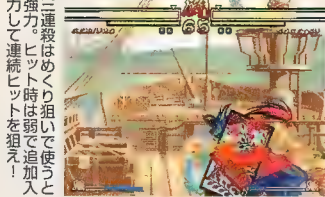
必殺技	
桐覇 光翼刃	↘↓◆+斬り
三連殺	↓◆◆+斬り(3回連続入力)
雫刃	接近して↘↓◆+C
裏桜華・菖蒲	↓◆◆+斬り
百鬼殺	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
五光斬	↓◆◆+CD同時押し

飛び道具の裏桜華・菖蒲と突進技の三連殺で、怒りとの攻撃をかけられる幻十郎。裏桜華・菖蒲はスキが小さく(特に弱)、ボタンを押し続けるとガード時に上方へ跳ね上がって落ちてくる。落下時は中段判定なので、下段攻撃と交ぜればガードを崩せるぞ。三連殺は弱中強の順で移動距離が長くなり、中や強で相手をすり抜けつつ攻撃すれば、ガード方向が逆になる。これもガード崩しに活躍することは間違い無い。

ほかの必殺技は、百鬼殺がリーチの長い連続打撃技。雫刃が発生の早い投げ技、桐覇 光翼刃が弱で早めに出せば強力な対空技、と粒ぞろい。



ガードしづらい相手には、裏桜華・菖蒲の跳ね返りを使おう



三連殺はめくり狙いで使うと強力。連続ヒットは弱で追加入力



～設定と物語～

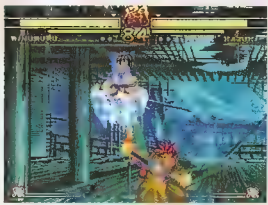
ナコルルの妹であり、姉と同様に大自然の巫女。水の精であるコルと遊んでいるうちに、忽然とナコルルが姿を消してしまふ。雪に残されたナコルルの足跡を追って、リムルルは散々気分が良くカムイコタンの外に出してしまう。

必殺技	
カムイ シトウキ	◆◆◆+斬り
コルル シラル	ジャンプ頂点付近で◆+斬り
コルル メム	◆◆◆+斬り
ルプク アレ(ニシ)	◆◆◆+AorB
ルプク アレ(トイ)	◆◆◆+AB同時押し
コルル ノノ	◆◆◆+斬り
ウツン オフ	◆+斬り連打
ルプク カムイ ウェイザンベコル(弱)	武器無し時踏み込み中にAC同時押し
ルプク カムイ ウェイザンベコル(中)	武器無し時踏み込み中にBC同時押し
ルプク カムイ ウェイザンベコル(強)	怒りMAX武器無し時踏み込み中にAC同時押し
ルプク カムイ ウェイザンベコル(弱)	怒りMAX武器無し時踏み込み中にBC同時押し
武器飛ばし必殺技	
ルプク カムイ エムシ(トイ)	◆◆◆+CD同時押し

通常技のリーチが短い分、素早い踏み込みからの攻撃と、空中必殺技のコルル シラルで相手をほんろうできるリムルル。踏み込み攻撃は弱斬りがけん制に使いやすいぞ。

コルル シラルは、空中に攻撃判定のある氷の足場を作る技。そこから再度ジャンプでき、ジャンプすると足場は落下する。対空を回避したり、敵の頭上で使用して、ガード方向を揺さぶるのが基本だ。

コルル ノノは連続技用。近距離立ち中斬りからつながるぞ。対空技は威力の高いジャンプ強斬りを使いたい。軌道の高いジャンプに対し、下方向から当てれば強力だ。



リムルルの主力技、コルル シラル。対空技を誘ったり、ガードを揺さぶったりと大活躍。



コルル メムは発生が遅いもので、連続時間が長く下段判定

～設定と物語～

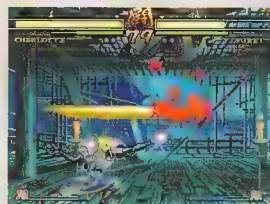
欧羅巴(ヨーロッパ)は仏蘭西(フランス)より、亜細亜(アジア)諸国を見聞しつつ、最終目的地である日本に着く船がある。欧羅巴諸国の亜細亜進出につながる偵察が目的の一団だが、シャルロットは純粋に見識を広めるべく同乗していた。



必殺技	
パワーグラデーション	◆◆◆+斬り
スブラッシュファント	◆+斬り連打
トライスラッシュ	◆◆◆+斬り
リオンランセ	◆◆◆+C
パイオネットラージュ	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
クリスタルローズ	◆◆◆+CD同時押し

リーチの長いけん制技と、素早いジャンプがウリ。けん制はリーチの長い各種中斬りに、スキの小さい各種弱斬りを交えて主導権を握る。ジャンプ攻撃は判定が強くてめくりも狙える強斬りが主力。対空技は威力の高い遠距離立ち強斬りを使いたい。

トライスラッシュは飛び道具。発生は遅いが、攻撃判定が大きくダメージ可能なので跳び込みにくい。スブラッシュファントはケズリダメージの大きさが魅力。ガード時のスキは大きい、間合いは離れる。パワーグラデーションは、発生を早さを活かし、対空よりも反撃、割り込み、不意打ちからの連続技などに使おう。



跳び込みを遠距離立ち強斬りで落とせば、一発でダメージ。タイミングを覚えよう。



スブラッシュファントは弱ながらスキが小さい。リーチは短いキャラには強気で使うのも手。

～設定と物語～

身寄りも記憶も無い閑丸へ、その夫婦は家族同然に親身に接していた。夫婦に何か恩返しをしたいと思っていた閑丸は、日輪の地で仕事があることを聞きつけ、そして旅立つ。それが戦場とはつづ知らず——。



必殺技	
緋刀流 五月雨斬り	◆◆◆+斬り
緋刀流 水雨返し	◆◆◆+C
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	Dを押し続けて離す
緋刀流 梅雨円殺陣	◆◆◆+斬り
緋刀流 時雨	ジャンプ中に◆+斬り
緋刀流 小雨	ジャンプ頂点付近で◆+斬り
緋刀流 雷雨	小雨中にAB同時押し
緋刀流 霧雨刃	◆◆◆+斬り
武器飛ばし必殺技	
緋刀流 禁じ手 暴風狂風斬	◆◆◆+CD同時押し

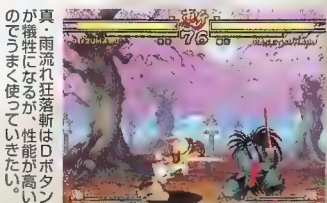
飛び道具や突進技など、一通りの技を持つ閑丸。小回りの利く通常技と素早い動きで相手をほんろうしつつ、必殺技を交えるのが基本だ。

梅雨円殺陣は、弱で出せば対空技として機能する。威力は低いが、引き付けられれば一方的に勝てるぞ。小雨は傘を広げてゆっくり降下する技で、レバー左右で移動、下方向で解除が可能。◆or◆で解除すれば、すぐに通常技を出せるぞ。

真・雨流れ狂落斬は突進技。Dを押し続けていた時間により、4段階に性能が上昇する。連続技に使えるほか、始めに一瞬無敵時間があるので、斬り合いに交えても有効だ。



レバー左右で制御可能な小雨で様子を見つつ、相手が動いたら雷雨で突っ込むのが有効



真・雨流れ狂落斬はDボタンが操作性になるが、性能が高いのでうまく使っていくべき

雑記

幻十郎補足：三連殺は1発目のダメージが皆無に等しい。2発目以降は、1発目がヒットしていたら連続ヒットする弱で出し、ガードされていたら中強でめくりを狙うといい。
閑丸補足：暴風狂風斬は近距離の中斬りからつながる。リムルル補足：コルル シラルに乗り続けると、一定時間で落下しリムルルは転倒。武器の有無で動作が変わるので要チェック。



～設定＆物語～
骸羅には深い悩みがあった。その屈強なる巨獣のせい、肩から下げた巨大な数珠のせい、口の悪さが災いしてか、行く先々で人々に怖がられてしまっていた。徳が足りない。そう考え、骸羅は徳を高めるべくして流浪する。

必殺技	
地震丸	⇓⇓+AorBorC
つかむぞ～組み天井	⇐⇓⇓+A
つかむぞ～石頭	⇐⇓⇓+B
つかむぞ～尻めくり	⇐⇓⇓+C
円心殺	⇐⇓⇓⇓+AB同時押し
喝!	⇓⇓⇓+斬り
百貫落とし	ジャンプ中に⇓+AB同時押し
武器飛ばし必殺技	
仁王爆震殺	⇓⇓⇓+CD同時押し

リーチが短く動きが遅い代わりに、非常に高い攻撃力を持つ骸羅。何とかがして接近し、投げ間合いが驚異的に広い投げ技の円心殺を狙ったり、しゃがみガード不能のつかむぞ～石頭と、立ちガード不能のつかむぞ～尻めくりで二択を迫るのが基本だ。

接近するためのけん制には、横方向へのリーチが長い垂直ジャンプ中斬りが役に立つ。併せて、共通システムである前転で接近しつつ円心殺を狙ったり、前方ジャンプ強斬りや下方向に強い百貫落として飛び込み、接近戦に持ち込むといだろう。

相手の飛び込みに対しては、早めのつかむぞ～組み天井で対処しよう。



円心殺はレバーを回すとダメージが増加し、怒りMAX時は特殊なエフェクトが付く。



飛び道具を跳ね返せる喝!。密に発生するリーチも優秀だ。

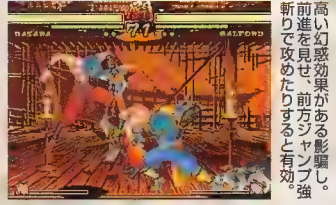


～設定＆物語～
一度は死し、あまりの根みの深さに仮初の生を得て蘇った瘦削の男。鬼を殺し、天草四郎時貞を殺し、復讐を遂げたはずなのに――未だに死へと開放されず、気が付けば見知らぬ場所にて……。愛する篝火の導きに従い、破沙羅は彷徨う……。

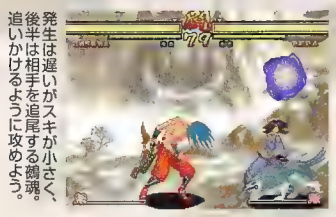
必殺技	
友引	接近して⇓⇓⇓+C
影吸い	⇓⇓⇓+C
空刺し	ジャンプ中に⇓⇓⇓+斬り
鵺魂	⇓⇓⇓+C
刺し足	ジャンプ中に⇓+C
頭骨割り	ジャンプ中に⇓or⇓+C
影出	⇓⇓⇓+斬り
地刺し	⇓⇓⇓+斬り
影騙し	⇓⇓⇓+ボタン
武器飛ばし必殺技	
影舞い・夢弾	⇓⇓⇓+CD同時押し

分身を飛ばして相手を幻惑す影騙しなど、トリッキーな技が多い破沙羅。リーチの長い遠距離立ち&しゃがみ中斬りと併用し、のらりくらりと闘うスタイルが基本となる。影騙しの分身は、Aが前方、Bが垂直、Cが後方へのジャンプ、ABが前進、ACが前転、BCが飛び込み、BDが後転となる。うまく使い分けよう。

弾速が速くスキの小さい飛び道具の鵺魂を出し、それを追いかけて接近、投げ技の友引を絡めて攻める戦法も可能。ただ、ダメージソースの少なさが難点となる。相手の飛び込みをジャンプ強斬りで迎撃するなど、チャンスを逃さないことが重要だ。



高い幻惑効果がある影騙し。前進行き、前方ジャンプ強斬りで攻めたりすると有効。



発生は遅いがスキが小さく、後半は相手を追尾する鵺魂。追いかけるように攻めよう。

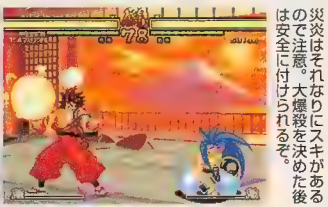


～設定＆物語～
肥前の隠忍、風間一族の忍。一族に古くから伝わる刀・朱雀の力で炎を操れる。「浅間山、十和田より出でし魔は日輪の地へ向かっている」との報を受け、魔を封じる風間の使命を背負い、蒼月、葉月とともに日輪へ向かう。

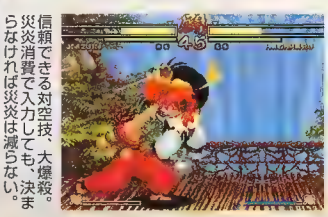
必殺技	
焦熱魂	⇓⇓⇓+AorBorC同時押し
大爆殺	⇓⇓⇓+AorBorC同時押し
炎炎	⇓⇓⇓+C
炎滅	⇐⇓⇓+AorBorC
炎返し	吹っ飛び中にAC同時押し
武器飛ばし必殺技	
暴爆、火炎撃	⇓⇓⇓+CD同時押し

炎炎を付けることにより、焦熱魂や大爆殺を強化したり、炎返しを出せるようになるのが火月の特徴。炎炎は最大3段階まで付けることができ、焦熱魂、大爆殺共にAで消費無し、Bで1段階、Cで2段階、AB同時押しで3段階の炎炎を消費して技を出す。強化版の威力はかなりのものなので、スキあらば炎炎を付けたい。

基本戦法は中間距離でのけん制。遠距離立ち中斬りをメインに、飛び道具の焦熱魂を交ぜるといい。相手が飛び込んでくれればしめたもの。大爆殺は始めに無敵時間があるので、少し引き付けて出せば、ほとんどの飛び込みを簡単に落とせるぞ。



炎炎はそれなりにスキがある。炎炎を付けた後は安全な状態で決めるぞ。



信賴できる対空技・大爆殺。炎炎消費で入力しても、決まらなければ炎炎は減らさない。

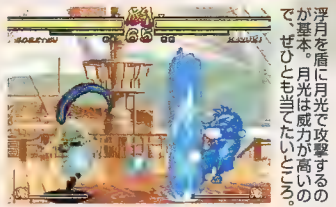


～設定＆物語～
肥前の隠忍、風間一族の忍。一族に古くから伝わる刀・青龍の力で水を操れる。「浅間山、十和田より出でし魔は日輪の地へ向かっている」との報を受け、蒼月は含み笑いを漏らす。待ち望んでいた刻がきましたね――と。

必殺技	
月光	⇓⇓⇓+斬り
浮月	⇓⇓⇓+斬り
浮月操水	⇓⇓⇓+斬り押しっぱなし&レバー
月隠れ	⇓⇓⇓+斬り
武器飛ばし必殺技	
消破・風月斬	⇓⇓⇓+CD同時押し

月光を軸にした遠距離戦を得意とする蒼月。月光は特定の位置に水柱を吹き上げる技。スキが大きいため単体では乱発できないが、泡を一定時間停滞させる浮月を盾に使うことで、真価を發揮する。浮月操水は、出した泡を一定時間、レバーで操作できる面白い技。自由な場所に泡の盾を作れるので強力だ。これ以外の技では、特定の場所に瞬間移動する月隠れがあるが、これは始めにスキがあるため少々使いにくい。

通常技では遠距離立ち中斬りが使いやすい。また、浮月があるときはしゃがみ強斬りが強力。スキを気にせず、リーチの長さだけを活かせる。



浮月を盾に月光で攻撃するのが基本。月光は威力が高いので、せひとも当たりたいところ。



浮月操水はレバーで操作できる。浮月操水の高さは相手の目線くらいの高さ。

敵補足：遠距離では、地面全体に攻撃判定が出る下段攻撃の地震丸が有効。これで転ばせて接近しよう。また、遠距離立ち強斬りは非常にリーチが長い。相手のスキにうまく合わせよう。
火月補足：近距離で炎炎1～2段階消費の焦熱魂を決めた後は、踏み込み中斬り→大爆殺などが決まるぞ。焦熱魂自体、中斬りから連続技に組み込めることも覚えておきたい。

MVS大明神

大吉

現在も尚、ほどよく新作がリリースされるネオジオという巨人に、エールを送り続けて早数ヶ月の「MVS大明神」。ネオジオと関連されるが、投稿作品の掲載倍率はA-Proより少し低い。初登場者はこのコーナーから、どうなの？



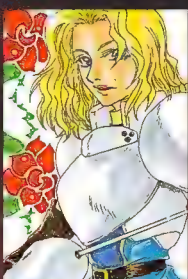
(東京都 QQQ君)
☆ペンパツが超キュート。あゝ、王虎が空を飛びまくってましたね。



(大阪府 さくかわたかみさん)
☆無の境地の間、ただ舞うのみ、というのも千両狂死郎ならアリかな(笑)。



(愛媛県 蜂子さん)
☆位置かれて当然な人々ばかりの「サムライスピリッツゼロ」。

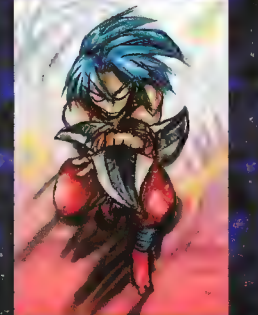


(福岡県 車月トミさん)
☆前号で、隣れ外道の顔食に本戦ではスプラッシュでガリガリ巨体を削れそうですが。

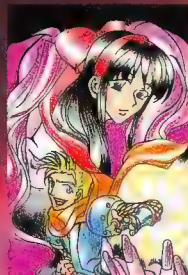
「サムライスピリッツゼロ」大接近記念!
サムライスターガード
～初代「サムライスピリッツ」特集～
投稿者の剣気がヒシヒシと伝導するハガキをどっさり集めたポップ羅刹コーナー、それがこの「サムライマスタースターガード」だ。
前々号で募集した通り、今回は「サムライスピリッツゼロ」の前に、原初である「サムライスピリッツ」にスポットを当てた作品を集めてみたぞ。
当然なのだが、右も左もサムライだらけなので、切り捨て御免には注意してくれたまえ!



他シリーズの剣豪も続々登場!
もちろん、初代「サムライスピリッツ」以外のハガキも大掲載。サムライの魂を宿していればいいさ、父さん!



(静岡県 竜胆さくらさん)
☆素晴らしい悪夢から、今なら連れ出して行けるのだろうか?



(兵庫県 湯ヶ子新島さん)
☆ドラゴンボールとサムライの組み合わせは、サムライスピリッツの魂を宿していいさ、父さん!



(愛知県 相良邦さん)
☆剣にSPSを取り付けたサムライ。空気を伝うか、という疑問は、サムライスピリッツに宿る魂を宿していいさ、父さん!



(東京都 龍崎さん)
☆サムライスピリッツの魂を宿していいさ、父さん!



(東京都 月島さん)
☆夫自然が、剣の自然の魂を宿していいさ、父さん!



(東京都 藤原さん)
☆サムライスピリッツの魂を宿していいさ、父さん!



おみくじメモリーカード

国内で小さくまとまるより、北極海でハイキングの末裔と剣を交える覇王丸や、イングラントでハイランダーと切り結ぶ幻十郎、土着の民を守るため、スベイン無敵艦隊に切り込んでいくナルコルとかを見てえなあ!

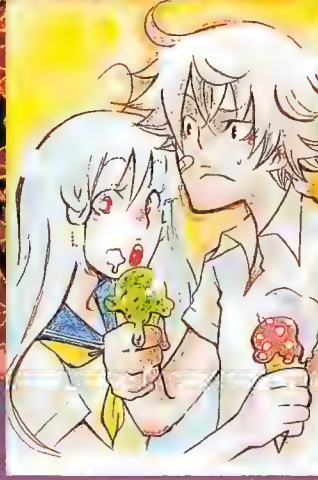
テキサスの荒野を日本刀一本で駆け回る雄々しさ……、革命が迫るベルサイユ宮殿での典雅な死闘……、南米の秘境で未知の剣術との邂逅……。そーいう破天荒な激闘こそが、このシリーズが本来持っていたセンスオブワンダーな魅力っていうか、キョウロ!

胴体切断コラム
オレとサムスピ 02
ライター 田淵健康編

サムライスピリッツシリーズ関連への、たくさんのご応募本当にありがとうございました。サムライスピリッツゼロをプレイした君は、「こんな所が最高!」「ここからよ」と、「みたいな意見を、アンケート用紙の余白にでも書いて、軽い気持ちで送ってくれたまえ。データは多すぎて困ることはない。さあ、どんどん情報を提供するのだ!

今号の 絵馬奉納

いわゆるネオジオ関連ゲームにまつわる投稿作品を、アトランダムに並べてみちゃった場所、いわば無法地帯。倍率としては、やはり「KOF」関連強しといったところですか〜。まあ、どのゲームにピントを合わせるのかは、投稿者の自由！ 最初は君がもっとも愛したゲームを主題に己イスマに仕上げてくれ！



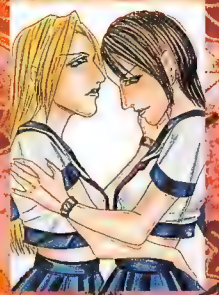
〔千葉県 キラツカサさん〕

「お茶を上げるスラッシュ」を、KOFのキャラクターに置き換えてみました。



〔京都府 佐々岡ゆりのさん〕

「KOF」キャラクターの大会ファイナルも出ませんが...



〔東京都 守山いつかさん〕

★日本再来日決定！ なんだは？と、何が違いませんか？



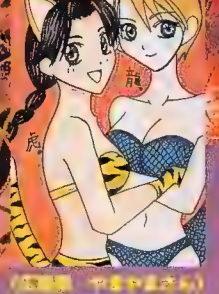
〔大阪府 Rikotoさん〕

★イタメー的に、アジナルは同じ猫という感じがしますね。



〔神奈川県 マリ夫さん〕

★地面を凍結させてスケートエイジしたのでないかと。



〔大阪府 やまやまさん〕

★マユコシの泳ぎはアジナルの泳ぎに似てます。

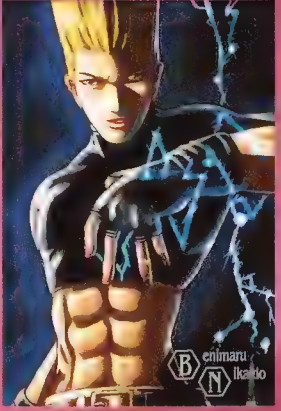


〔福岡県 ぽんぽんさん〕

★アジナルの泳ぎはアジナルの泳ぎに似てます。



KOF2004
(大ウツ)



enimaru ikkaku

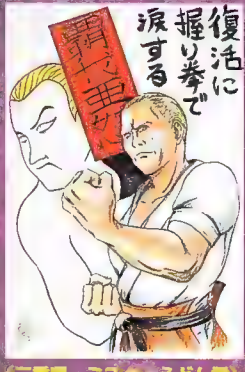


〔東京都 ゼコゲさんとさん〕

★アジナルの泳ぎはアジナルの泳ぎに似てます。

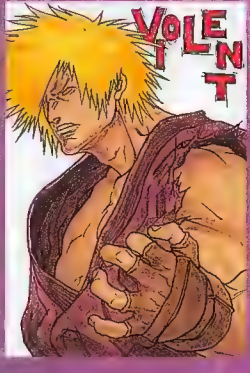
カオスブレイクを学寺

またまた第一弾でがんばる「DVC」カオス。今後はどうなる？



〔三重県 ミスターえんさん〕

★アジナルの泳ぎはアジナルの泳ぎに似てます。

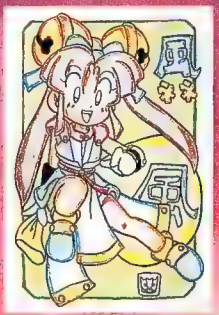
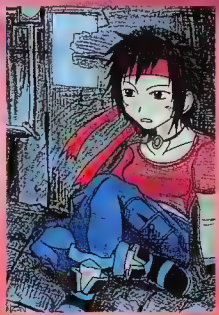


〔東京都 さんさんさん〕

★アジナルの泳ぎはアジナルの泳ぎに似てます。



豪血寺一族



飛翔の日、間も無く

ESP GALUDA

エスプガルーダ

©2003 CAVE CO., LTD.
 ※記事中の画面写真は編集部のもので使用しています。また、システム要素も開発中の
 状態を示しているため、追加版では変更の可能性のあることをご了承ください。

タイプが放つ期待の大作シューティング「エスプガルーダ」。今までベールに包まれていたその全体像が、いよいよ明らかになりつつある。今回は基本操作系と、本作のカギとなるであろう新システム「覚聖」の詳細を紹介しよう。

基本操作

「エスプガルーダ」には、ほかのシューティングには無い独特の操作やシステムが多い。今のうちからこれらを覚え、初プレイに備えておこう。



レバー

Cボタン

ガードバリア展開／ガードバリアアタック発射
 一般的なシューティングでいうところのボムである。ガードバリアを展開する。使用制限数はあるものの、強力な防衛手段だ。

Bボタン

覚聖の切り替え

覚聖状態のON／OFFはこのボタンで切り替える。覚聖の詳細については、左ページを参照。

Aボタン

ショット／レイビアの発射

ボタンを連射すると通常のショットを、ボタン押しっぱなしで強力なレイビアを発射する。どちらも一撃一撃なので、うまく使い分けよう。

出現アイテム



覚聖の際に必要な。覚聖カウンタを回復させるアイテム。非覚聖時に敵を破壊すると出現する。



特定の敵を破壊すると出現するパワーアップアイテム。取ることでショットとレイビアが強化される。



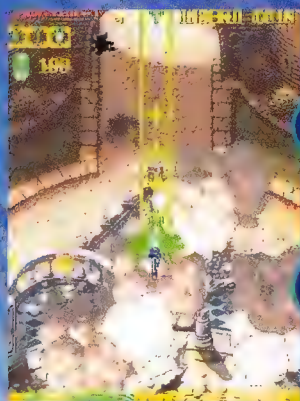
コンティニュー時にのみ現れる。ショットとレイビアを最大段階まで一気に強化するアイテム。



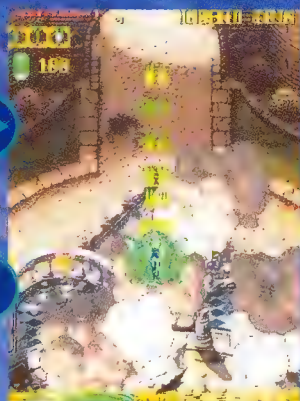
ガードバリアゲージを少し回復する。出現数は少ないので、ゲージの回復は難しいと肝に銘じておこう。



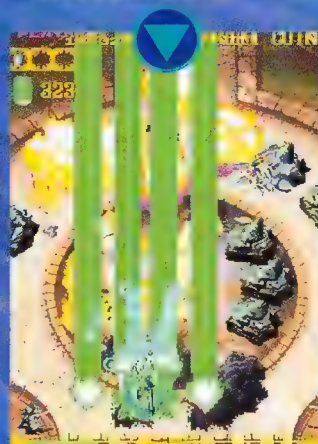
純粋な得点アイテムである金塊。覚聖時に敵弾を変化させることで出現する、スコア稼ごの要だ。



アガハのレイビア攻撃。高い威力を持つ攻撃だが、攻撃範囲が狭い上に発射中は移動速度が落ちるので、敵に狙い込まれやすくなる。



写真はアガハの通常ショット。ショットは威力こそ低いものの、攻撃範囲や移動中にレイビアに誘われる。移動速度が落ちないのも大きい。



ボタンを離すと、強力なガードバリアアタックを発射。バリアを使った時間や吸収した敵弾の数で、攻撃範囲や発射時間が大幅に変化する。



エスプガルーダ
 ■メーカー：ケイブ / 開発：CAVE
 ■ジャンル：シューティング / 横スクロールシューティング
 ■操作手法：8方向レバー＋3ボタン
 ■発売日：今秋稼働予定
 ■使用基板：専用基板

覚聖

二人のガルダに秘められた力と、謎に包まれた「もう一つの姿」を呼び覚ます「覚聖」。使用時間に限りがあり、かなりクセのある能力ではあるが、使いこなせば圧倒的な威力を発揮する。



AGEHA
アゲハ

<覚聖前>

<覚聖後>

覚聖死界

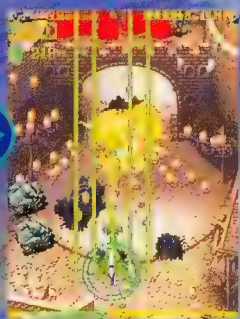
覚聖時にカウンタの病が治ると、敵と敵弾の速度を遅くする「覚聖死界」が展開される。絶望的な弾幕も、この境界の中では簡単に見切ることができるはずだ。

金地変化

覚聖死界を展開している間に敵を倒れると、その敵が撃った弾がすべて得点アイテム「金地」に変化する。スコア稼ぎの手段であると同時に、攻撃回避の手段としても非常に強力だ。



自機に迫る大量の敵弾。しかしこの弾は、この程度では倒すことができない。



敵弾がすべて「金地」に変化する。この金地は、スコアを稼ぐためのアイテムである。



画面左上の敵が、弾幕が無くなるまで、覚聖死界の効果を発揮する。さらに覚聖時は、スコアの移動速度がアップする。この金地は、スコアの稼ぎ手である。



覚聖カウントは、覚聖中に、かなりの速度で減っていく。そして弾「金地」が、かなりの速度で減っていく。



覚聖死界が展開された場合、逆に敵や敵弾の速度が上昇する。これは、覚聖死界の効果を危険だ。



TATEBA
タテバ

<覚聖前>

<覚聖後>

「覚聖」が
すべてのカギ

覚聖は、覚聖中に、かなりの速度で減っていく。そして弾「金地」が、かなりの速度で減っていく。覚聖死界が展開された場合、逆に敵や敵弾の速度が上昇する。これは、覚聖死界の効果を危険だ。覚聖死界を展開している間に敵を倒れると、その敵が撃った弾がすべて得点アイテム「金地」に変化する。スコア稼ぎの手段であると同時に、攻撃回避の手段としても非常に強力だ。

ドラゴンクエストと競る最新作!!

5 太鼓の達人

© 1997 ナムコ



太鼓の達人5
 ■メーカー：ナムコ
 ■ジャンル：和の心ゲーム
 ■操作方法：パッド×2
 ■発売日：10月上旬予定
 ■使用基板：SYSTEM 11

老若男女を問わず、居れども和太鼓の真髄を楽しめる稀代の名作「太鼓の達人」シリーズ。その最新作「5」が、ついにその全貌を現した!! そのドラゴンクエスト並の魅力的な敵々を、早速先行独占公開だ!!

ホレたアイツとどこまでも! 「曲から選ぶ!」モード挿参!!

「むずかしい」コースを選ぶと、「ふつう」コースのあの曲は遊べない……。そんな恋に破れた乙女の涙が、今度の「太鼓」を激しく変えた! 全曲選択可能の上、曲ごとに難易度を選べるという夢の新モード、「曲から選ぶ!」モードがついに登場!!

壱 モードを選ぶ!

まずはモードを選択! 「ドラゴンクエスト」や「バトル」などの特殊モードは、コース制にしか含まれていないので要注意。



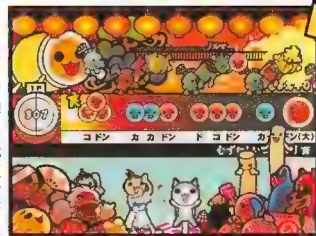
ここがポイント

弐 曲の難易度を選ぶ!



参 心ゆくまで打つべし!!

あとは今まで通り、我を忘れてたたくが定め、自分の美技に酔いしれるのがいいさ!!



「曲から選ぶ!」モードに突入すると、ジャンル分けされた楽曲がスラリ! さらに各曲には、「かんたん」「ふつう」「むずかしい」の三種の譜面が用意されているというゴージャスさ。これは……極みだ!!

筐体まわりもお色直し完了!!



和田どん & 和田かつ兄弟の

僕(俺)の 夏休み絵日記

太鼓シリーズに欠かせない、我らが和田兄弟のどんちゃん&かつ君。彼らが5月に備え夏をいかように過ごしたのか、そのめんこい記録をここに紹介!

7月28日(月) 夏休み早々に……



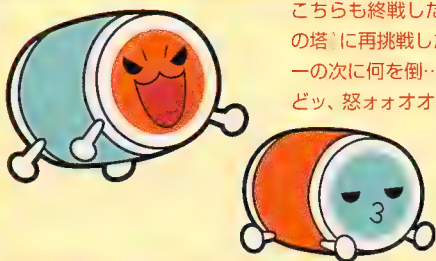
あまりの暑さに珍案発足、「ティンクルビット」のペンギンブリザードを模して氷漬けになってみたドン!! 周囲の視線の方が冷たい気もするけど、それもまた涼しだドン!!

8月7日(土) 納涼雑法コスプレ大作戦



衣装を冬服にして踊っても、寒風吹いて涼くなるのは心の中だけと知ったドン……これが、大人への階段?

8月15日(金) 終戦記念日の動き



こちらも終戦したるドンと「ドルアーガの塔」に再挑戦したけど、45階ってミラーの次に何を倒……!? (凡ミス) ドッ、怒オオオオン○×△■※★∞!?

8月27日(水) リアル怪談話寸前



打倒頼朝と叫びつつ、新曲「KAGEKIYO」に挑戦!! で、結果は……(遠い目)。クリアには三種の神器が必要なカッ!? 助けて閻魔大王ウウ!!



難度チョイスで骨までしゃぶれ! 「新曲祭り」ぞの歌 34曲!!



今回も以下の34曲を加えた、総勢54曲もの刺客が君を待つ! さらに曲ごとに、三つの難易度ごとの譜面や二人同時プレイ専用の譜面などが存在するワケで……む、無限輪廻ッ?

◎新曲リスト

J-POP

- ね～え?/なにさ?
- GOOD BYE 夏男/秋男にも同じことを言うのだろうか?
- true brue/めっちゃ青。
- VALENTI/ボア曲。
- それが大事/高価な墓石は確かにいりません。
- Diamonds-ダイヤモンド~/推定765カラット。
- My Revolution/生活革命。
- 佐賀県/地域振興曲。
- そばかす/ひそかに「るる剣」の主題歌だったらしい。
- 大切なもの/とにかく大切らしい。
- UFO/太鼓のリズムで、呼び出せ宇宙兄弟!
- Darling/諸星あたるのことではない。多分。
- BE ALL RIGHT!/大丈夫になれと。
- One Night Carnival/祭りは一夜だからこそ良い。
- 明日への扉/あいのりしましょう。

ナムコオリジナル

- 平成太鼓街道～バチの女～/やたら拳の効いた演歌恋歌。
- KAGEKIYO 源平討魔伝メドレー/納得の究極難度。スゴいぞ。
- エリンギのエクボ/きのご好きには気になる曲名。
- 太鼓のマーチ/「スカイキッド」と「ドルアーガ」の共演!
- ねこくじら/どっちもほ乳類。

バラエティ

- 交響曲第五番「運命」/太鼓でコレはかなり斬新!
- ウィリアムテル序曲/太鼓バチでリングは射抜けまい。
- エレクトリカルパレード BAROQUE HOEDOWN/曲名あったのね。
- ドンパン節/ドンと来てパーンなカンゾ。
- 3年目の浮気/両手ついて謝りゃいいと思ったら大間違いだ!
- 北酒場/シヴくキメたいお父さんにオススメ。
- もりのくまさん/出逢ったら普通食われますよね。
- Rhythm and Police 踊る大捜査線より/太鼓と案外マッチ。
- 六甲おろし/これで虎キチは太鼓でもフィーバーできるゾ!

アニメ

- 爆電戦隊アバレンジャー/プレイ時にはリアルアバレ厳禁テラ。
- CHA-LA HEAD-CHA-LA ドラゴンボールZより/元気玉バチバチ。
- Get Wild シティハンターより/100tハンマー最強。
- なんでだろう・両さんバージョン/踊りながらプレイしたい。
- ヒカリヘ ワンピースより/悪魔の実の能力者は太鼓壊すなよ。

跳馬・美女・絶景

SEGA PRESENTS

OutRun²



Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003.
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations there
of are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

先日行なわれたAMショーでも話題の中心となっていた『アウトラン2』。登場車種やゲームモードなど、今月も最新情報をお届けしていきます!

Text: キャサ夫

OutRun2

- メーカー: SEGA-AM2/セガ
- ジャンル: ドライブ
- 操作方法: ハンドル+ペダル×2+ギア
- 発売日: 2003年冬予定
- 使用基板: Chihiro™



8車種登場するフェラーリの中から6台を紹介!

Alberto

(アルベルト)

何台ものフェラーリを操る、本作のドライバー。

歴史のある車種から最新の車種まで、ズラリと用意された六つのフェラーリ。性能や乗り味はそれぞれ異なるので、好きな車の特徴をつかんで乗りこなしてみよう。気になる残りの2車種は、次号にて公開!



365GTS/4 Daytona

1971年式モデル。1967年に「デイトナ24時間耐久レース」で、3台のフェラーリが並んでゴールをする「1-2-3フィニッシュ」を見事決めたことから、デイトナの愛称で広く親しまれた。



Dino 246GTS

1972年式モデル。フェラーリ社創始者エンツォ・フェラーリの息子である「ディーノ」の名を付けた小型のフェラーリで、生産台数は1274台。古い年代の希少な車種だけあって、フェラーリ愛好家に人気。



F50

1995年式モデル。フェラーリ創立50周年を記念して、当時フェラーリ史上最もF1に近いモデルとして作られ、「公道を走るフェラーリF1」といわれている。1997年までに349台が限定生産された。



Testarossa

1984年式モデル。圧倒的な存在感とフォルムの美しさ……走っているときだけでなく、停まっているときもその存在を大きく感じさせる。近年におけるフェラーリの美学は、ここに確立されたといいたい。



Enzo Ferrari

フェラーリ社創始者の名を付けた、2003年式モデル。F40、F50に続く最新プレミアムモデルとして登場。F1で得たテクノロジーを余すことなく盛り込み、快適性も兼ね備えた超高級スポーツ。



Ferrari 360 Spider

2000年式モデル。F355からの世代交代した8気筒モデルとして、2000年のジュネーブ・ショーで発表された。固定式ロールバーをキャビン背後に備え、魅力的なオープンスタイルを形成している。



プレイの幅が広がる、二つのゲームモード

Clarissa (クラリッサ)

「ハートアタックモード」の際、助手席に乗っている女性。

本作には通常の「アウトランモード」以外に二つのゲームモードが存在。一人で最速タイムを目指して走る「タイムアタックモード」と、次々に出題される条件に挑みつつゴールを目指す「ハートアタックモード」だ。

タイムアタックモード

あらかじめ走行するコースを決定してタイムアタックに挑めるモード。走りの邪魔をする車が居ないので、極限まで攻めた走りができる。また、ランキング上位の車がゴーストカーとして登場するので、それを参考にしても○。



**妥協を許さぬ走り
最速を目指せ!**

ハートアタックモード



**華麗なドリフトを決めて
美女のハートをコガめ!**

たくさん車を追い抜いたり、派手なドリフトを決めたりして、助手席に乗せたクラリッサのハートゲージ(画面右下)を満たしていくモード。多くのハートをゲットして高評価を得られれば、何かいいことがあるかも……!?



多彩なステージがプレイヤーを待ち受ける!!

Jennifer (ジェニファー)

「アウトランモード」の際、助手席に乗っている女性。

今回紹介するのは、ステージ3で待ち受ける三つのコース。さすがにステージ3だけあって、ストレートとコーナーのメリハリが付いており、走り甲斐のあるコースばかりだぞ。キミならどのコースを選ぶ?

Coniferous Forest

コニフェラス フォレスト

常緑並木の隙間から太陽の光が差し込むステージ。速いスピードで駆け抜けると、何ともいえない爽快感を味わえるぞ。なお、「Coniferous Forest」とは「針葉樹林」という意味だ。



Castle Wall

キャッスル ウォール

戦世を感じさせる古城が多く建ち並ぶステージ。コースの道幅は広いが、アップダウンが激しい＆コーナーもキツイので、速く走るためにはコーナーリング時にドリフト走行が必要となってくる。



Impression

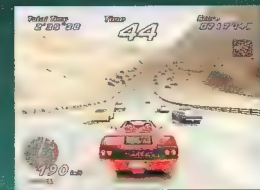
インプレッション

目的が大きく異なる三つのゲームモード。どれもゴールしたときに、大きな達成感に浸れるのがGOOD! タイムアタックモードなら、より速さを追求したくなるし、ハートアタックモードなら、より高評価を得たくなる。チャレンジ精神をくすぐるゲーム性に注目!!

Desert

デザート

広大な砂漠の中に、巨大なピラミッドや美しいオアシスが存在するステージ。路肩にある砂にタイヤを取られると、大きなタイムロスにつながるの、オーバースピードには要注意!



※画面はすべて開発中のものです。

発売直前! ゲームシステムを徹底分析!!

ASYLARIA

THE WILL TO FABRICATE

サイヴァリア2 THE WILL TO FABRICATE

- メーカー: サクセス/スコネク/タイト
- ジャンル: シューティング
- 操作方法: 8方向+2ボタン
- 発売日: 今秋発売予定
- 使用基板: NAOMI

©2002-2003 SUCCESS ©2002-2003 SKONEC
*画面写真および画像はすべて開発中のものです。

Text: 京城

ついに発売が迫ってきた「サイヴァリア2」。今回は、特殊な仕様が多い本作のゲームシステムを徹底的に検証すると共に、シューティングゲーム初心者でも本作を楽しくプレイする方法も掲載しているので、初心者も上級者もぜひ読んでもらいたい。

最大の特徴であるバズの恍惚感に浸る

バズという独特のシステムを中核に据えたサイヴァリアシリーズ。その3作目に当たる本作もついに発売が間近に迫った。基本的な爽快感はそのままに、よりパワーアップした演出は驚愕の一言。また、機体を2種類から選択可能になるなど、これまではなかった新要素も見逃せないところ。「キャラ差」という言葉では表現できないほど、機体によって攻略の方針が大きく変

わってくるのだ。今回の記事では基本事項のチェックに加え、シリーズ独自のシステムをフオロ。前作までをプレイしたことがあるプレイヤーにとってもニュートリノゲージの変化、ローリングの継続などに関しては、プレイ前に必ず押さえておきたい事柄といえる。「サイヴァリア」シリーズならではのバズの快感を君も体験してほしい。

基本操作と画面情報の見方

操作はレバー+2ボタン。ボタンはショットとボムという馴染みのもので、ショットはボタン押しっぱなしでフルオート連射が可能。

また、レバーを左右及び上下に素早く振ると自機がローリング状態になり、ショットが前方集中型に変化する(ローリングは左ページを参照)。また、スタートボタンでバズフィールドと称されるバズ判定表示の切替ができる。



④ レベル

自機のレベル。これが上がっていくごとにショットが強化される。また、面クリア時に一定レベル以上になると自機が強化し変形のデモがある。

⑤ ボム

ボムの残数を表示。残機すべてを連射の数のので、空をしてもボム数に変化はないので注意しよう。ただし、自機が強化する際、1ストック追加される。

① 残機

自機の残機数。すべての残機を失うとゲームオーバーになる。また、現時点で残機のエクステンドは確認されていない。

② スコア

スコアを表示。今のところスコアを稼ぐことで、特に恩恵は無いようだ。

③ ニュートリノゲージ

いわゆる経験値ゲージで、バズの成功や敵を破壊するとたまっていき、このゲージがいっぱいになると自機がレベルアップする(ゲージはリセットされる)。

シューティングタイプ



敵は基本的に多くのニュートリノ量を得られるシューティングタイプは、バズを狙わなくてもレベルアップしていける。その反面バズによって得られるニュートリノ量は微量で、レベルアップ直後の無敵時間がバズタイプの約半分しかないという欠点もある。ショットは威力が高く、範囲も広い。ボムは弾消し効果と攻撃力があり、画面のほぼ全体をカバー

ショット



通常時

ローリング時

ショットの威力が高いが、中型以上の敵に対しては、ローリングショットを使おう。

ボム



ボムは画面の全体をカバーし、その範囲内の敵をほぼ一掃する。また、その範囲内の敵をほぼ一掃する。また、その範囲内の敵をほぼ一掃する。

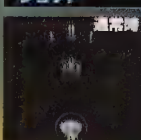
2種類の機体から選択

バズタイプ

バズ重視タイプの特徴はバズ成立時におけるニュートリノ量が多いこと。ただし、ショットは弱く攻撃力の面ではやや劣っている。また、ボムはショートボムという自機の周りに広範囲のバズ判定を出現させる特殊なもの。このボム自体に攻撃力は無いが、自機は少しの間、完全無敵になる効果がある。



ショット



通常時

ローリング時

威力は低いが、レベルアップ時の無敵を利用し体当たりしてダメージを与える。

ボム



ショートボムは攻撃力のまったく無い緊急回避用。ただし、スコア稼ぎには使える。

『サイヴァリア』シリーズ 固有のシステムを把握せよ!

バズ

ゲームシステム

バズとは、「自機の周囲を敵弾または敵が通過すること」をいう。基本的に敵弾や敵一つに対して1バズと判定され、状況に応じたニュートリノ量(以下カコミ量)が加算される。本作ではバズフィールドで、視覚的にバズ判定の大きさが分かるようになった。また、通常時はバズフィールドを敵弾が通過した時点でバズと判定されるが、ローリング時は弾が当たった時なので覚えておこう。



ローリング

ゲームシステム

ローリング時には前方集中ショットになり攻撃力アップ。バズの発生が早くなる。レベルアップで移動速度アップ(バズゲージのみ)というメリットがあり、デメリットはほとんど無い。弾丸は、敵になる。ローラーを素早く移動できるようにニュートリノから左へ移動し、敵を移動したい方向に移動し続ける限り維持できる。



ニュートリノゲージとレベルアップ

ゲームシステム

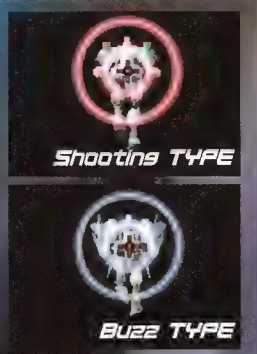
このゲージが赤いまたは敵を破壊することで上昇する。そしてこれが一杯になるとレベルアップし、自機のショットが強化されていく。ゲージの上昇量は状況によりリアルタイムに変化し、例えばバズや特定のザコが出現している場面などは同じ敵1発でもゲージの上昇量が異なるのだ。この量はゲージの色で判別でき、色が青いほど多ければ多く、逆に赤いほど少なくなっている。



衝撃

自機の当たり判定はわずか1ドット!!

敵弾に近付く行為を回避するというプレイ内容上、自機の当たり判定の大きさは気になるところ。本作における自機の当たり判定の大きさはたった1ドットという小さい判定となっている。判定の位置はわかり、レベルアップすることにより少しずつ変化していくが、視覚に誘われてバズフィールドの中心の付近で判別しやすい。プレイしている時ほとんど違和感はないだろう。また、このバズフィールドの表示はプレイ中にスタートボタンを押すことで表示ON/OFFが可能だ。



初心者はシューティングタイプを選べ!

ここで改めて強調しておきたいのが、シューティングタイプの長所だ。文中でも触れてきた通り、この機体だと敵を破壊するだけでレベルアップが図れるので、バズの必要性があまり無い。そのため敵弾に近付かなくてもいいので危険度も減る。しかも敵を破壊するためのショットが強いので初心者はこのタイプを選ぼう。

ローリングショットは、前方集中タイプに比べて、比較にならないほど威力が高い。ボスはもちろんステージ道中の素早い中型機に対しても、ローリングショットで撃ち込めば、撃ち負ける心配もないだろう。

ボスはローリングで撃ち込め!

ローリング時の前方集中ショットは通常時のショットに比べ、比較にならないほど威力が高い。ボスはもちろんステージ道中の素早い中型機に対しても、ローリングショットで撃ち込めば、撃ち負ける心配もないだろう。また、ローリング中は通常時よりバズりやすいので、ボス戦に対して非常に有効だ。



STG初心者歓迎!

『サイヴァリア2』パイロット養成講座

特殊な事柄が多く、マニアックな印象が強い本シリーズだが、点数稼ぎを意識しなければ決して難しいわけではない。ここでは初歩的だがプレイの上で極めて重要なポイントを紹介する。

まずは左のカコミにあるように、シューティングタイプを選び、バズらないようにプレイすればそれほど難度が高くないことに気が付くはずだ。本作では自機狙い弾が多く、しかも正確な傾向にある。そのため、敵が画面内に存在しているときに同じ場所にとどまるのは非常に危険。常に左右に動いているくらいでちょうどいい。また、敵を倒してレベルアップしたときはその無敵時間を利用して、弾の間を抜けることをお勧めする。さらに余裕のあるときにはニュートリノゲージ量を確認してみよう。ある程度だがレベルアップのタイミングの目安が図れるので、少しずつ見ていけば慣れてくるはず。

アークード アワード

今月は、サミーのプライズ業界参入のニュースをはじめとし、アミューズメントマシンショーのレポート。そして「すくすく犬福」の情報もキャッチしてきたぞ！ もちろん再度お馴染みのナンジャタウンとジョイボリス情報も掲載！

Event

第41回アミューズメントマシンショーレポート

<http://www.am-show.jp/>

9月11日、国際展示場(東京ビッグサイト)で第41回アミューズメントマシンショーが幕を開けた。

今年のショーは、近年タイトル数が減少傾向にあったビデオゲームのタイトル数が数多く出典され、サミー、アルゼ、ナムコなどのネットワークゲームも充実していたので例年にないほど会場は賑わっていた。

昨年に比べ、ビジネス来場者は約2000人増加しており、今回のショーに対するオペレーターの関心の高さがうかがえ、「GUILTY GEAR 鶯」、「機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ」、「OutRun2」のほか、ネットワークゲームでは、「ネットセレクト サ

ラリーマン金太郎」などに注目が集まっていた。

その一方で、一般公開日(3日目)の来場者は、約8500人と昨年に比べ、約1000人弱の減少傾向にはあったが、それを感じさせないほど会場は大盛況。特に家族連れが多くみられた。初日、2日目と同じく「GUILTY GEAR 鶯」、「機動戦士Zガンダム」に人気集中！ ナムコの「太鼓の達人5」はファミリー層やカップルに大人気を博しており家族で太鼓をたたく微笑ましい光景がいくつもみられた。

プライズエリアでも家族連れがプライズマシンをプレイする姿が多く見られ、あちこちのプライズマシンに長蛇の列ができる状態でもこちらは大盛況だった。

イベントも数多く催された。特に「GUILTY GEAR 鶯」のゲーム大会イベントは、サミーブースに人だかりができるほどの盛況ぶり、期待感の高さを感じさせた。

今年のショーは各社の意気込みが感じられ、非常に充実しており楽しめる内容となっていた。

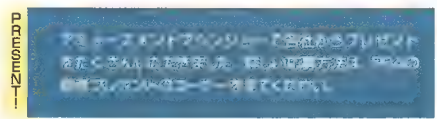
アミューズメントマシンショーの模様はP14~19で詳しく紹介しているぞ。



ファミリー層に大人気のプライズエリア。こちらにも長蛇の列



カップルや家族連れに大人気の太鼓の達人5



連日、行列のできていたカプコンの「機動戦士Zガンダム」もその人気は終了間際まで続いた。

Release

サミー プライズ業界に参入！

参入第一弾はキャラクターグラスと最新作「鶯」のキーホルダーだ！

<http://www.sammy.co.jp/>

大人気2D対戦格闘ゲーム「GGX」シリーズでお馴染みのサミーが、今度はプライズ業界に参入！ 「第41回アミューズメントマシンショー」にその商品が展示されていたのでご紹介しよう。

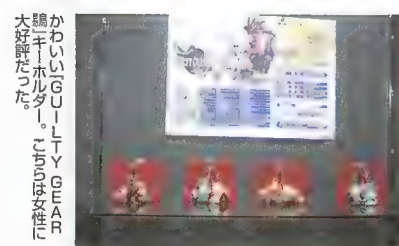
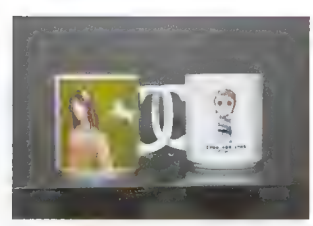
参入第一弾は、11月発売予定の「GGXX」グラス。人気キャラクター「ソル」、「カイ」、「紗夢」、「ディズイー」の四人がグラスにプリントされたカッコイイアイテムになっているぞ。各キャラクターのアツいセリフも再現されているのでギルティファンにたまらない一品となっている。

ほかにも、1月発売予定の「GUILTY GEAR 鶯」キーホルダー。シリーズ最新作のキャラクターたちが、2体1セットのかわいらしいキーホルダーになって登場だ！ 「ソル&イノ」、「闇慈&梅喧」、「ボチヨムキン&スレイヤー」、「テストメント&ディズイー」という、ファン感涙ものの、ラインナップになっている。サミーからは、「第2弾、第3弾も登場予定」とのお言葉を頂いているので、今回は居ないあのキャラクターも今後登場の可能性があるかもしれないぞ。

そのほかにも、大人気麻雀ゲーム「兎・野生の闘牌」のプライズも販売予定とのこと。これからのサミープライズは要注目だ！



ショー会場で大勢のファンに注目を浴びていたGGXXグラス。発売前から大人気の予感。



かわいらしい「GUILTY GEAR 鶯」キーホルダー。こちらは女性に大好評だった。



こちらにも注目度の高かった「兎」プライズ。マグカップのほかに、キャラクターストラップなども12月発売予定だ。

Release

『対戦麻雀ホットギミック』が携帯ゲームに登場!

彩京の大人気麻雀ゲーム『対戦麻雀ホットギミック』が携帯電話で登場したぞ!

内容の方は、ただ麻雀で対戦できるだけでなく、対戦の結果によってそれぞれのプレイヤーが違うご褒美をもらえるようになっているのだ。

ちっちゃいながら、このゲーム内蔵になっている。登場する女の子が携帯版ではこのように麻雀を打つのが、非常に気になる。ちなみに画面に映っているのは小紅ちゃん。

『ホットギミック』ファンならば喜びこと間違い無しのご褒美はキミ自身の目で確かめよう!

サービス概要

■NTT docomo I-mode
アクセス方法:メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→テーブルゲーム→対戦麻雀ホットギミック!

■KDDI EZweb
EZトップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→もっと探す→パズルテーブル→麻雀ホットギミック
対応機種: EZアプリ (Java™対応) 端末

●利用料金
いずれも月額300円(税別)

「対戦麻雀ホットギミック」同簿オリジナルテレホンカードセットを3キャラ分セットにして、抽選で3名様にプレゼント! 応募方法はP64の読者プレゼントを見てください。

©2003 X-nauts・PSIKYO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. 協力・井出洋介/池田書店

Release

『クイズマジックアカデミー』が、JスカイとEZwebに新たに対応

<http://www.konami.co.jp/am/AM/eamu/>

ゲーセンで好評稼働中のコナミ『クイズマジックアカデミー』対応「e-AMUSEMENT」携帯サイトに、J-PHONE(J-スカイ)とTU-KA(EZweb)の2機種が新たに追加されたぞ。

「e-AMUSEMENT」携帯サイトは、『クイズマジックアカデミー』をもっと身近で楽しめるようなコンテンツサービスとなっている。エントリーカードを使用してプレーしていれば全国ランキングなどの閲覧ができる。

まだプレーしていない人は設置店舗を確認することもできるぞ。

また、入会しなくても、3回まで有料コンテンツの閲覧をお試しできるので未体験の人はぜひ試してみてください!



I-モード、J-スカイ、EZwebの3機種対応になってますます対戦が白熱しそうな予感の『クイズマジックアカデミー』。©2003 KONAMI

Release

あの『すくすく犬福』がゲーセンで復活!?

『すくすく犬福』が、ゲーセンで復活!? といってもゲームでなく、ゲームセンター用プライズとして新登場。

今回はPS2での『すくすく犬福』新作の発売に伴い、プライズとして新たに制作されたとのこと。お馴染みの「犬福」を始め、「メカ福」、「まる福」、「へいたい福」など種類も豊富。2月発売予定のぬいぐるみのほかにも、3月にはマスコットキーチェーンの発売も決定している。アミューズメントマシンショーでも、懐かしさとかわいらしさで好評を博していたぞ。

続報が入り次第、プライズコーナーで紹介予定なので楽しみにしてね。

©2003 HAMSTER 犬福 Project
©VIDEO SYSTEM ©機山産子



こころはすくすく犬福キッズホルダー! 愛くるしめは絶頂!



アミューズメントマシンショーでも好評だった『すくすく犬福』ぬいぐるみ。彼らにゲーセンで会える日はもうすぐそこ。

※監修中につき実際の商品とは異なる場合があります。

Event

餃子HO! OH!

(※上は「ヤングオー! オー!」のフシで読んでください)

というわけで、東京・池袋のナンジャタウンは、今日も今日とて餃子まみれなんじゃ!(アイスもあるぞ)。

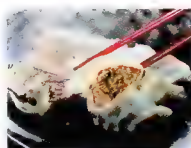
そんなナンジャタウンの「池袋餃子スタジアム」に新たな餃子の店を出すべく、9月14・15日に一つの店舗枠を争って、名店三店が餃子対決を繰り広げたんじゃ。

お客さんを審査員に迎え、販売食数対決の結果、激戦を勝ち抜いたのは、滋賀県・長浜市の「包王(パオウ)」! 見事に出店権を手に入れたんじゃ。

ちなみに、包王は9月18日からナン

ジャで営業を開始するんじゃ。

さらにナンジャタウンでは、10月1~5日は、「都民の日」特別企画DAY。「東京都」にちなんだモノを持っていけば、なんと入園無料になるのでとってもお得なんじゃよ。



大粒のジュシー餃子が、あなたを待つのだ。

ナムコ様にナムコナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P64の読者プレゼントのコーナーを見てください。

Event

秋のジョイポリスは「HAPPY HALOWEEN」&「スカイハイ」でイベント充実!

10月です。ハロウィーン! でございます。東京ジョイポリスでは毎年恒例ハロウィンイベント「HAPPY HALOWEEN 2003 in 東京ジョイポリス」を開催致します! 10月1日から31日まで、館内はハロウィン装飾一色。期間中の毎土曜は、謎の怪人「バンパーキン」が館内を徘徊。神出鬼没の怪人を見つけ、声をかければお菓子のプレゼントが。

また毎日曜、16時半から「ハロウィンDEピンゴ!」を開催。ハロウィングッズやステキな賞品がもらえるぞ。ほかにも、ディッピングツッツアイスクリームでは期間限定フレーバー「バンパーキン」を販売。ホームページでは、パスポートが500円引きになる、割引クーポン「ハロウィンクーポン」が登場(ナイトパスポート、前売券は対象外)。ハロウィンは東京ジョイポリスへ!

<http://sega.jp/joypolis/tokyo.html>

そしてもう一つのオススメは、10月4日から導入される新アトラクション「スカイハイ-特別編-」。

コミック、ドラマ映画と多方面で人気を博す「スカイハイ」(原作:高橋ツトム)をモチーフとして制作された「スカイハイ-特別編-」は参加者が自らの意志で進んで行くウオークスルータイプのアトラクション。不慮の事故や他人の手により命を落としたものがやって来る場所「怒みの門」、そして門番である一人の女性「イズゴ」によって迫られる「三つの選択」。原作でもお馴染みのキーワードとともに繰り広げられるさまざまな「恐怖」の演出によって、アトラクションならではの「スカイハイ」の世界を体験することができるのだ。

ハロウィンイベントと合わせてお楽しみに!!



ドラマ「スカイハイ」でイズゴ役を演じた釈由美子さんのアトラクションオリジナル画像&音声を楽しめるぞ



セガ様から5組10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P64の読者プレゼントコーナーをみてください。

ゲーセン横丁 出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報!

店長と仮面の新アプリアツクリ最速レビュー! 今回の新作:弾銃(だんがん)フィーバロン

アルカデ仮面(以下仮面): 今回から、当ページの担当ライターである私とゲーセン横丁店長様とで、新作の体験レビューを書けとの指令が来ました!

ゲー横店長(以下店長): ほう。では早速、現行最新作「フィーバロン」を……(ニヤリ)。このレビュー時点ではまだ開発中のブツですが。

仮面: ……お、遊びやすい難易度でいいッスね!

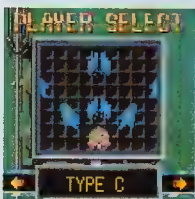
店長: そ、そんな!? プログラマーには「コロす気で作れ」といい含めて……ん!? タイプCの「ワイドすぎて不便ショット」が修正されてるッ!!

仮面: ……それは……いいことなのでは?

店長: いいえ!! 交通事故のごとき理不尽死、他のケイブ作品へのアンチテーゼ、コレらが無ければ「フィーバロン」じゃありません! プログラマー呼び出して、配信前に徹夜作業で再調整させましょうっ!!

仮面: ぎゃ、逆調整ッスカーッ!!?(激汗)

レビュー得点:タイプC 8機分フィーバー



左写真がウフサのタイプC自機。原作でのワイドすぎ仕様が、店長の希望通り健在か否か? それは君の目で確かめてくれ!!



ボムやリザルト画面の異様にド派手な演出も健在!! 不条理な攻撃を不条理に避ける、独特のフィーバーを影っているぞ。

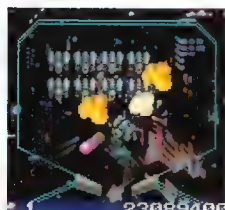
あの名作STGがピンボールになった!?

『エスブレイド』の世界をモチーフにしたピンボールゲーム「ESPピンボール(仮)」が、10月15日よりポータフォン(前Jフォン)で先行配信開始!

マルチボール形式でスリリングなプレイができる上、盤面左上のポケットにボールを入れると、敵との戦闘を楽しめる「破壊パート盤面」に移動したりと、楽しいギミックが満載とのこと。ポータフォンユーザーは、ぜひ楽しみに待っていてくれ!



STGとピンボールの融合!? 従来のピンボールゲームでは味わえない、このアプリならではの面白さに要注目!



※この画面は開発中のものです。

今後も充実の新アプリに乞うご期待!

iモード版では現在好評配信中の「フィーバロン」に加え、10月には早くも「フィーバロン」のタイムアタックアプリが登場するぞ! これを用いた大会も開催されるので、日程はサイトをチェックだ。

さらにポータフォン(Jフォン)から社名変更)版でも、10月には「ESPピンボール(仮)」に加えて、「ケツイ」の後編アプリも配信予定! ただし前Jフォンからの仕様変更で、アクセスの方法が少し変わったので、右のチャートで再確認してほしい。

iモード版にも少し変更があるので、要チェック!

ケイブ質問コーナー Q&A超豪華

今回は「ゲーセン横丁」に寄せられたメールの中から、ゲセ横店長自ら質問を選んでくださいました。

●ケイブに美人社員はいますか?(差出人不明)

……いや、なんでも受け付ける質問コーナーですし、いいんですけど……本気ですね店長!? 答えますよ写真入りで! え、でも社員の撮影は不可!? ンな理不尽な話あるかア盗撮したらアアア!!

……この後の結末は、「ゲーセン横丁」にて公開です……。今後モケイブへのご質問、お待ちしております!



反抗心から無許可でケイブ社に侵入したアルカデ仮面。盗撮、成功か!?

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード: LLNYJUHGSVCV
「横丁かわら版」内で無料着メロが! (非会員もOK)

iモード	ポータフォン
メニューリスト	メニューリスト (ポータフォンライブ!)
ゲーム	ケータイゲーム
iモード ゲーム1	ゲームアプリ
ミニゲーム	ゲームバック
	FOMA ミニゲーム
	従量課金

The シューティング ゲーセン横丁

- iモード 月額固定 税別300円
- ポータフォン 月額固定 税別300円 または従量制 単価150~300円でダウンロード可能

てあたりしだいゲームリスト

09月18日時点

●2003年9月発売予定のタイトル	PREMIER ELEVEN (2003年予定)	サミー	スポーツ
機動戦士Zガンダム エウロコ VS. フォーチェンズ (予定)	ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ (2003年予定)	タイトー	アクション
このTACO! (9月予定)	サイクラフトZERO AX MONSTER RIDE (2003年予定)	セガ	レース
●2003年10月発売予定のタイトル	バトルマリン アークード (2004年3月予定)	アルゼ	アクション
drummania 9thMIX (10月上旬予定)	FORCE FIVE (2004年春予定)	サミー	3D対戦格闘
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003 (10月予定)	Hi☆Palパラダイス2~温泉へ行こうよ!~ (2004年春予定)	アルゼ	麻雀
●2003年11月以降発売予定のタイトル (未定含む)	Damu Deva (未定)	アークシステムワークス	シューティング
ALECKBORDON ADVENTURE TOWER&SHAFT (12月予定)	METALSLUG5 (未定)	SNK プレイモア	アクションシューティング
PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE (今秋予定)	NFL Classic Football (未定)	ナムコ	アメフト
ESPGALUDA (今秋予定)	龍拳(ロンファ)麻雀 (未定)	ナムコ	麻雀
Out Run2 (今冬予定)	SPACEINVADER/QIX (未定)	タイトー	シューティング、アクション
GUILTY GEAR Ⅲ (今冬予定)	OLLIE KING(仮称)オーリーキング(未定)	スマイルビット/セガ	スカータードレース/アクション
Maximum Speed (2003年予定)		サミー	レース

ビデオゲームランキング



3位 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX



今月の第3位は「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX」。ご存知の通り01年にリリースされたタイトル。今月末に同シリーズの最新作がリリースされるまでの長きの間、常にランキングにとどまった人気は再燃するか？

メーカー 発売元：バンダイ/開発・販売：カプコン
ポイント 142.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNK/プレイモア>	201.2
2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD<アーケシステムワークス/サミー>	156.0
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンダイ/開発・販売：カプコン>	142.4
4	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2/セガ>	116.8
5	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントビジョン/セガ>	112.2
6	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	105.3
6	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス/SNK/プレイモア・サンアミュージメント>	104.2
8	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	99.2
9	SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン/セガ>	96.7
10	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ/コナミマーケティング>	96.6
11	上海 万里の長城<サン電子>	95.9
12	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	92.1
12	武神の城II<アルファ・システム/タイトー>	89.5
14	中国龍 2001<IGS/アルタ>	86.2
15	天地を喰らう2<カプコン>	83.5
16	兎-野性の闘牌- 山城麻雀編<童/タイトー>	82.1
17	熱チー!プロ野球2002<ナムコ>	80.4
18	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Pai!ラダイス<アルセ/セタ>	71.8
19	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アーケシステムワークス/サミー>	70.5
20	MARVEL VS. CAPCOM 2-New Age of Heroes<カプコン>	66.6

*ランキング中のタイトルが赤いものは今年のお作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング (コックピット・アップライト)



1位 pop'n music 10



作品を重ねるごとにその人気は増し、10作目となる今作も堂々の初登場1位を獲得した「pop'n music 10」。バラエティーに富んだ楽曲とゲーム性は今作も健在。やはり、女性プレイヤーが多いこともヒットの要因であろう。

メーカー コナミ/コナミマーケティング
ポイント 189.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	pop'n music 10<コナミ/コナミマーケティング>	189.4
2	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	177.6
3	drummania8thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	154.1
4	THE HOUSE OF THE DEAD III<ウエントナーテイメント/セガ>	120.8
5	TIME CRISIS 3<ナムコ>	118.8
6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー/セガ>	116.3
6	顔文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッシ/セガ>	112.2
8	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー/セガ>	107.1
9	太鼓の達人4<ナムコ>	106.9
10	BATTLE GEAR 3<タイトー>	98.3
11	GITARFREAKS9thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	97.7
12	WORLD COMBAT<コナミ/コナミマーケティング>	95.3
12	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2/セガ>	90.1
14	beatmania II DX 9th style<ナムコ>	88.6
15	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 'FORCE'<ヒットメーカー/セガ>	83.5
16	三味線ブラザーズ<カトウ製作所/コナミマーケティング>	80.8
17	F-ZERO AX<アミューズメントヴィジョン/セガ 監修：任天堂>	76.5
18	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ/コナミマーケティング>	74.9
19	beatmania II DX 8th style<コナミ/コナミマーケティング>	72.3
19	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ/コナミマーケティング>	71.8

*ランキング中のタイトルが赤いものは今年のお作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川13-11 KN渋谷1ビル1~4F ☎03-3496-5856	チャレンジジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21 ☎058-264-3130
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1~4F ☎042-724-1477	岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日の出町2丁目20番地 Cinexビル1~3F ☎06-6357-6677
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F ☎03-3200-0884	アミュージアム草津店	滋賀県栗東市小楠7-8-8 ティサウンスクエア内 ☎077-554-3457
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-3 シネマサンシャイン1~3F ☎03-3971-9601	トライアミュージメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル ☎03-5295-2345
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1~4F ☎0426-48-1288	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
アミュージメントランド スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎082-814-6116	GAME IN ナミキ	東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747
アミュージメントランド スペースV1廿日店	広島県廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311	ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市臨町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595	釧路スガイ・ゲームプルブル	北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670
ハイテンドセガミナスポーツランド	茨城県ひたちなか市東大島2-11-1 ☎029-274-4124		

今後開催してほしいゲームイベントのジャンルとそのイベント内容

今月のアンケートは「今後開催してほしいゲームイベント」。そのジャンルや具体的な内容に関して集計したのが右の表だ。

まずはジャンルとして人気があるのは格闘ゲームと音楽ゲーム。実のところ格闘ゲームがダントツかと思われたが、音楽ゲームと良い勝負をしている。そのほか、最近の傾向としてカードというジャンルに回答している読者も多い。このあたりはイベント内容に反映されている部分だが、確実に需要がありそうな感触を得たのが上記3ジャンルだ。

具体的な内容として興味深いのが、フェスティバル系と分類されるタイプの催しだ。一口にゲームのイベントと言っても格闘ゲーム系にあるような競技会的性質の強いゲーム大会系もあるが、アトラクションに重きを置いたフェスティバル系を所望する声も多い。特に音楽ゲーム系ではそうした傾向も強く、これからのイベント開催に関して非常に参考になった。アルカディアでは格闘ゲーム系の企画以外にもイベントを構想中なので、イベントに関する要望はどんどん寄せしてほしい。

ジャンル別人気投票

ジャンル名	票数
格闘ゲーム	63
音楽ゲーム	59
カードゲーム	30
シューティングゲーム	11
ガンシューティングゲーム	8
アクションゲーム	6
ドライブゲーム	5
その他	5
パズルゲーム	4
累計	191

要望が多かったイベント概要

イベント名	概要	票数
ゲーム大会	主に純粋な対戦・競技を目的としたイベント。例)格闘ゲーム：第2回格闘ゲーム大会、高校生以下の大会、音楽ゲーム：コナミゲームセッション大会、カードゲーム：「15シキョウ」大人対抗大会、格闘ゲーム：女性限定大会、カードゲーム：「アヴァロンの鍵」制限大会など	112
ゲームイベント	主にゲームによるパフォーマンスを目的としたイベント。例)音楽ゲーム：コスプレ大会、音楽ゲーム：パフォーマンス大会、ガンシューティング：早撃ち大会、音楽ゲーム：アーティスト参加の大会、アクションゲーム：準拠プレイヤーによるイベント、カードゲーム：複数メーカー合同開催の大会など	24
音楽イベント	ゲーム音楽に関するイベント。例)音楽ゲーム：アーティストライブ、音楽ゲーム：複数タイトルのセッションイベント、音楽ゲーム：大会をクラブで開催、シューティングゲーム：ゲームミュージックコンサートなど	11
スコアアタックイベント	ハイスコアを目的としたイベント。例)ガンシューティング：タイムアタック、ガンシューティング：団体を大軍に並べてタイムアタック、シューティングゲーム：ステージを決めて点数争いなど	8
トレーディングイベント	トレーディングを目的としたイベント。例)カードゲーム：メーカーとのトレーディング大会、カードゲーム：「アヴァロンの鍵」トレーディング祭など	8
交流会	プレイヤー同士のコミュニケーションを目的としたイベント。例)格闘ゲーム：交流会、格闘ゲーム：イラストレーターサイン会、格闘ゲーム：初心者限定イベント、その他：ジャンル別ファンの対談会など	8
その他のイベント	例)その他：メダルゲームイベント、音楽ゲーム：グッズ販売のイベント、パズルゲーム：公開ゲーム攻略、その他：アルカディア創刊15周年イベントなど	20
累計		191

今回の取材地
神奈川県
「小田急江ノ島線」

ゲームセンター マップ

今回の特集は江ノ島線。といっても路線が長いので相模大野～大和区間のお店を紹介。ビデオゲーム・メダル・プライズとジャンルは違えど、どのお店もプレイヤーが多く盛り上がりを見せていたぞ。

※記事中のデータは、取材を行なった8月下旬の内容によるものです。

プライズの多さに圧倒!

アドアーズ大和店



●神奈川県大和市大和東1-4-3
大黒屋ビル
☎046-260-0861
●営業時間: 10:00~24:00

店内に入るとプライズマシンが連取りみどり。種類も豊富で新台の入荷も早くうれしい限りだ。また、2階はメダルコーナー専用のフロア。腰を据えて遊ぶには最適な空間となっている。



大和駅から徒歩1分。入口で「JOKER」がお迎え致します。1Fはプライズゲーム19台に常時30種類以上の景品を提供しております。もちろんアーケードマシンも満載です。2Fはメダルゲームの専用フロアとなっております。



人気ゲームランキング

- 1st アルゼキヤッチャー
- 2nd SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
- 3rd エレクトラIII
- 4th アルティメイトDX
- 5th G I LEADING SIRE

強者が集まる時間

16:00~18:00

http://www.adores.co.jp/store/area_04/yamato/index.html

おしゃれな雰囲気女性やカップルに人気

宝島相模大野店



●神奈川県相模原市相模大野3-8-1 小田急相模大野ステーションスクエアB館2F
☎042-745-0419
●営業時間: 10:00~24:00

相模大野駅東口を出て目の前。音ゲーと大型筐体がフロアに目白押し。早朝ドリンクサービスや、シール機用にさまざまな衣装を貸し出したりとゲーム以外のサービスも充実している。



場所は小田急相模大野ステーションスクエア2階です。派手な看板「GAME」が目印! 広く明るくキレイで女性客が半数を占めるため気軽に入れるお店です。メダルコーナーは落ち着いてプレイできる空間を造っています。



人気ゲームランキング

- 1st 麻雀格闘倶楽部2
- 2nd フォーチュンオープン2
- 3rd アヴァロンの龍
- 4th 美素
- 5th pop'n music 10

強者が集まる時間

14:00~22:00

<http://www.nihonunica.co.jp/unicawebsite/amusement/index.html>

親子連れで楽しく遊べる

ソユープレイランド大和鶴間店



●神奈川県大和市下鶴間1-3-1
☎046-200-0240
●営業時間: 10:00~23:00

鶴間駅東口からすぐ。イトーヨーカドー3F内に併設されている。プライズやメダル、音ゲーと共にアスレチックも設置され、親子連れでも遊べるよう店長の配慮が行き届いている。



くまのプーさんはもちろん、いろいろなアイテムをGETできるプライズコーナーが自慢です。もちろん最新メダルゲーム「ファンタジックフィーバー」も大人気。創る・遊ぶ・創遊がお店のキャッチフレーズです。



人気ゲームランキング

- 1st カプリチオサイクロン
- 2nd 太鼓の達人4
- 3rd ファンタジックフィーバー
- 4th pop'n music 10
- 5th スウィートランド4

強者が集まる時間

15:00~17:00

<http://www.soyu-net.co.jp/yamato/index.html>

「ジョジョ」の猛者は今すぐ向かえ!

ゲームワールド



●神奈川県相模原市相模大野3-1-2
☎042-765-1181
●営業時間: 10:00~24:00

「K.O.F.」もさることながら「ジョジョ」の対戦が熱いのは、相模大野一。「ビーマニアII DX」や「ドラムマニア」など音ゲーも勢ぞろいだ。ビデオゲームがほぼ1PLAY50円というのうれしい。



当店には「ジョジョ」の対戦台があり、今なお熱い対戦が行なわれております。「K.O.F.」の対戦も盛んです。また、音ゲーも充実しているので夕方ごろからは大いに盛り上がります。駅からも近いので、ぜひ一度ご来店ください。



人気ゲームランキング

- 1st beatmaniaIIDX 9th style
- 2nd pop'n music 10
- 3rd drummania8th MIX
- 4th ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
- 5th THE KING OF FIGHTERS 2002

強者が集まる時間

17:00~21:00



今回取材に行ったお店で必ず出た話題が秋の新作ラッシュ。中でも「Zガンダム」はどのお店でも注目しており、4台を通信台で入れるのは当たり前とのこと。今年は大型筐体破きで小さなお店にはどうしても負担がかりがち。久々のビデオゲームの大作でなお皆さんが増えてくれればいいなと思った今日このごろでした。(DOI-2)

駅前すぐのアーミューズメント空間

アーミューズメントパーク 中央林間島



●神奈川県大和市中央林間3-10-16
☎046-277-9344
●営業時間：10:00～23:30
休祝前日～24:00

中央林間駅唯一のゲームセンター。メダルゲームとプライズゲームに力を注いでいるお店。広い入り口と明るい店内で幅広い層のお客さんが来店するだけあり、プライズやビデオゲームの種類が豊富。毎月プライズおよびメダルイベントを開催しているぞ。



営業方針

当店は子供からご年配のお客さままで、どなたでも気軽にご遊戯いただける店作りを目指しています。お誕生日日に来店していただいた方にメダルプレゼントなど、お客さまに楽しんでいただけるよう多数のサービスをご用意しております。



ビデオゲームは新作を意欲的に導入すること。特にこの秋一番の注目のZガンダムは複数台入荷する予定だ。



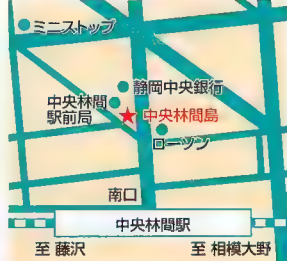
ビデオゲームももちろんメダルゲームも盛りだくさん。GUILTY GEARやANGEL'S SIREが人気を集めている。

人気ゲームランキング

- 1st G I LEADING SIRE
- 2nd SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
- 3rd GUILTY GEAR XX #RELOAD
- 4th ファンタジーワールド
- 5th pop'n music 10

強者が集まる時間

21:00～閉店



大和市の地域一番店

ゲームラボ アップル



●神奈川県大和市大和南2-2-3
☎046-261-7642
●営業時間：10:00～24:00
(一部～05:00)

大和駅小田急口にある地域最大級のお店。ビデオゲームはもちろん、大型筐体やプライズも充実、日替わりでイベントも行なっている。メンテナンスに力を入れており、お客さんの要望にも積極的に対応してくれるとのことだ。



営業方針

明るい雰囲気のお店には「WCCF」や「MJ」などの人気ゲームが充実!! プライズやメダルもばっちり。さらに夕方からは「VF4EVO」の対戦も盛り上がっています。駅から近く、駐車場も完備。ぜひ、ご来店ください。



夜12時でプライズゲームが閉まってしまう。音楽ゲームコーナーは朝5時まで賑わいを見せている。



ずらりと並ぶプライズマシンには、最新のものからレアものの景品までそろっている。

人気ゲームランキング

- 1st アヴァロンの鐘
- 2nd UFOキャッチャー7
- 3rd beatmania IIDX 9th style
- 4th pop'n music 10
- 5th Virtua Fighter4 Evolution Ver.B

強者が集まる時間

17:00～24:00



セガ直営の「GGXX」プレイヤーの聖地

サミーズストリート



●神奈川県相模原市相模大野3-13-2
☎042-741-8195
●営業時間：10:00～24:00

「ギルティギア ISUKA」のロケテストも行なわれたことでも知られるサミー直営店。新作の入荷を積極的に行ない、「Zガンダム」や「ドラゴンレジャー」などの秋の新作ラッシュにも対応する予定だ。また、パチスロの台数・機種も豊富なので、遊ぶにはもってこいだ。



営業方針

サミーグループの直営店として、当店はビデオゲームとパチスロコーナーは自慢のラインナップをそろえています! また、「GGXX #RELOAD」「VF4EVO」「ガンダムDX」など対戦ゲームも屈指のプレイヤーが来店し、対戦コーナーは連日大盛況! お試しにぜひ!



「GGXX」シリーズ目当ての格闘ゲームは常に最新の機材が揃っている。夕方のお客さんが多いので、対戦台が埋まることが多い。



パチスロやパチンコも種類が豊富!! 最新の機種も揃っている。メダルゲームも充実している。

人気ゲームランキング

- 1st GUILTY GEAR XX #RELOAD
- 2nd Virtua Fighter4 Evolution Ver.B
- 3rd STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
- 4th 麻雀格闘倶楽部2
- 5th アヴァロンの鐘

強者が集まる時間

15:00～22:00



セガゲーならおまかせ

セガワールド西鶴間



●神奈川県大和市西鶴間1-17-6
☎046-276-7766
●営業時間：10:00～24:00

鶴間駅より厚木街道(国道旧246)を西に進むと見えるお店。駅にも近く幹線道路沿いなので常にお客さんが多く、休日には家族連れも目立つ。セガ系列であるため「VF4EVO」や「WCCF」のイベントを定期的に開催している。



営業方針

明るい雰囲気のお店には「WCCF」や「MJ」などの人気ゲームが充実!! プライズやメダルもばっちり。さらに夕方からは「VF4EVO」の対戦も盛り上がっています。駅から近く、駐車場も完備。ぜひご来店ください。



毎月のイベントのほか、セガ系の公式大会も開催されている。

1階には「VF4EVO」をはじめとした最新のメダルゲームも充実している。WCCFやMJなどの人気ゲームも揃っている。

人気ゲームランキング

- 1st WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002
- 2nd セガ四人打ち麻雀MJ
- 3rd UFOキャッチャー7
- 4th Virtua Fighter4 Evolution
- 5th Ver.BF-ZERO AX

強者が集まる時間

17:00～21:00



<http://www.sammy.co.jp/product/street/>

<http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=>



株式会社 悠紀エンタープライズ
代表取締役社長

田中 康生

たなか・やすお

生年月日：1955年7月13日
出身地：埼玉県 小川町
学歴：日本大学 経済学部
職歴：卒業後～H11(株) 大栄紙器工業
H11～現在(株) 悠紀エンタープライズ
趣味：車、ゴルフ



内容になった。

ないように、バグが出ないように丁寧に作りました。だから完成度は高くなっていますよ。

今回はサムライスピリッツの復活です。今回は特に変わったシステム、目新しいところはあまり無いのですが、初心者の人でも以前のプレイヤーも納得できるような内容になったと思っています。

——ちなみにこれから先、オリジナルのアーケードを手掛けていかれる予定はありますか？

田中 そうですね。いずれ作っていきたいと思っています。しかし、まずは『サムライスピリッツ ゼロ』で地盤をしっかりと固めていきたいというのが当面の目標ですね。

——では、次もサムライスピリッツがあるということですか？

田中 次作は、さらにサムライスピリッツが好きな人たちを集めて作りたいですね。プログラムができなくなってもいいんです。自分が狙ったことは簡単にツールで展開できますから。

そういった人が自分の夢を実現したいな、と思っていることを支援しようというのが基本的な会社方針ですから。夢を持っている人は大歓迎です。

——では、最後にプレイヤーと読者に一言お願いします。

田中 ユーザーの皆さんから教えていただいたことは、真摯に受け取ってそれを再現していきましょうというのが、当社の姿勢です。今回『サムライスピリッツ ゼロ』に関して、こうあるべきだという押し付けは一切ありません。ただ、サムライスピリッツらしさとはこういったものだよな？ というご提案です。

そして、『サムライスピリッツ ゼロ』の新しい遊び方を見付けてください。こうやると楽しいサムライスピリッツになるよ！ というものを見付けてもらいたいですね。

(敬称略 2003年9月 大塚にて)

サムライスピリッツ

7年ぶりに復活の狼煙を上げたサムライスピリッツ！「お久しぶり」な人も、「はじめまして」な人もいることだろう。

武器を用いた対戦の緊張感と、その武器の痛さを表現すべく調整された絶妙なゲームバランス。魅力あるキャラクターと世界観。当時の表現は昇華され、現代に甦った『サムライスピリッツ ゼロ』。

サムライスピリッツの面白さをどこに求めるかは人それぞれだと思うが、今作がいかほどのものなのか、自分で遊んで、自分の視点で、なぜ今サムライスピリッツなのかを感じてみてほしい。

また、インタビュー中でも田中社長が話しているように、次も考えているとのこと。まずは今秋発売された『サムライスピリッツ ゼロ』を遊んでみてほしい。



©2003 Yuki Enterprise
『サムライスピリッツ ゼロ』は、(株)SNKプレイモアの許諾を得て(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。
『サムライスピリッツ』は(株)SNKプレイモアの登録商標です。



悠紀エンタープライズ HP ▶ <http://www.yuki-web.co.jp/>
サムライスピリッツ ゼロ公式 HP ▶ <http://www.samurai-zero.jp/>

魂を籠める者

第三十三回

株式会社 悠紀エンタープライズ

サムライスピリッツが復活する!! この報を心待ちにしたプレイヤーは多いことだろう。しかし、開発はSNKプレイモアではなく、アーケードメーカーでは聞いたことのない名前の会社を作っている……。今回は、その開発メーカー「悠紀エンタープライズ」にお話を伺ってみた。

——今秋発売される『サムライスピリッツ ゼロ』で、初めて「悠紀エンタープライズ」の名前を目にするアーケードゲーマーは多いと思います。まずは、このメーカーがどんな組織なのかを教えてくださいませんか？

田中 「悠紀エンタープライズ」を設立したのは1999年なのですが、その前身となる「ランダムハウス」という会社が82年からありましたので、20年以上このゲーム業界にいる組織です。当時会社を設立したのは、マイクロソフトのコンパイラに対抗できるようなソフトを作ろうと目標を立てて起業したのですが、結局ゲーム開発をすることになりました。

その後、起業メンバーの一人、森田のライフワークでもある「人口知能（以下AI）」を活かしたことで「通信事業」をやっていくことにしました。うちの森田は、医者を辞めてプログラムをやっていますし、将棋五段の北日本名人です。囲碁も五段、オセロも三段を持っています。基本的にボードゲームが好きなのですが、学会でAIの論文を発表するようなこともしています。

そして、事業を進めていくうちに通信ゲームもやりたい、格闘ゲームもやりたい、といういろと広がってきたんです。ですから、『サムライスピリッツ ゼロ』の「AI」を作るのも、プログラムは簡単にできましたね。あとは、斬るアクションを起こすにしても、プログラムのできないプランナーが楽しく遊んだ結果がダイレクトに反映されるようなエディターを作るところから始めました。

以前は埼玉に本社を構えていたのですが、通信事業をやるには環境が悪すぎるので、大塚に引っ越してきました。見た目こそボロいビルですが、自家発電もできるし、サーバールームはすごいですよ（笑）。その時に「悠紀エンタープライズ」を立ち上げたんです。

通信事業は、それこそ音響カブラの時代からやってきましたから、ほかの会社に通信で負けたくないというのがあります。常に技術を磨いています。

業界初の復活の呪文が要らない『ミネルパトンサーガ』も我々が全部作りまして、96年にセタから発売されたニンテンドウ64の『森田将棋』も、当時エポックメイキングとして評価されていました。ソフトにモデムが仕込んであって、通信対戦ができたんです。

我々には、プログラマーもいるし、技術力もある。と

初心者も古参プレイヤーも 納得できるような

にかく楽しく好きなことをやろうという、技術集団です。

ですから、今まで培ってきた技術をいかに活かしてゲーム作りができるかが事業のテーマですね。

——アーケードの未来として、カードや通信を付加した製品が当たり前になってくると思いますが、アーケードの通信環境をどう見えていますか？

田中 iモード初期のころから、インテリジェントサーバーを作っていて、我々が作ったAIでサーバーの過負荷を判断・振り分け処理をして、当時で5万人が同時にアクセスしてもサーバーが落ちないというレベルの技術力を持っています。毎日コミュニケーションの「TAISEN」というサーバーも手掛けていますし、ほかにいくつも携わっています。それらは、ホスティングを含めたハードウェアの設計はもちろんですが、併せてオリジナルのサーバーソフトも作ってますから、現在の通信事業がどんな状況かは分かっていますよ。

そうですね……アーケードの対戦格闘を通信でやるとなると、今の日本の通信環境では無理ですね（苦笑）。

——そうなんですか。では、理論上でも対戦格闘ゲームの通信対戦は無理なんでしょうか？

田中 いや、理論的にはいけませんよ。プレイヤーが判別できるフレームがありますよね。その1/60フレーム以下の速度で情報処理できればいいんですから。

幸い日本中の高速道路や線路などには太い回線が引かれていますから、そこから各店舗へつながる高速回線と、その速度に応えられるサーバーなどが用意できれば可能です。これを実現させるには、さまざまな問題もありますが、まず今の100円、200円のコインオペレーションでは、導入コストの点だけでもビジネスとして成り立たないでしょうね。

——今回『サムライスピリッツ ゼロ』を手掛けることになったのは、どのような経緯なのでしょう。また、

当時の開発者などは関わっているのでしょうか？

田中 今までオリジナルブランドで発売していなかっただけで、さまざまなジャンルのゲームを手掛けてきましたが、格闘ゲームだけは作ったことがなかったんです。

そんな折、プランナーを始め数名が初代サムライスピリッツの開発に携わっていたことと、SNKとは過去にご縁があって、今回やらせてもらうことになったんです。

プログラムは先ほどお話しした森田を始め、若い優秀なプログラマーたちが担当し、ゲームプランナーはサムライスピリッツ命の高屋、そういったメンバーでスタートしました。

私は、どんなものを作るときにも、彼らには一切干渉しません。やりたいようにやっていいよ、ただ自分たちの能力が世に問えるようなモノを作りなさいよ、というのが信条ですね。

——格闘ゲームを作ったことがないということですが、やってみてどうでしたか？

田中 これは一つの考え方なのですが、どうやって格闘ゲームを楽しく遊べるように作るか？ それはプログラマーが、プランナーの考えをしっかりとトレースできる高度なプログラムを組めるかという問題だと思うんです。

何フレームにこのモーションが来て、次はこうなるといったことが簡単にプログラムに落とし込める開発ツールを作ったので、プランナーが思い描いた通りのことが実現できるんです。決して簡単ではありませんでしたが、難しくもなかったですね。

——要するに、ダイレクトに企画を落とし込める開発ツールを、今回格闘ゲームを作るためにだけ作ったんですか？

田中 そうです。開発機材すら無く、それこそROMからデータを吸い出すところから始めました。でも、我々はこういったツールを作ることを苦としません。

それよりも、『サムライスピリッツ ゼロ』を作るに当たって一番気にしたのは、ブランド名に傷を付けないことです。面白く仕上げるのは当然ですが、コマ落ちし

締め切り

2003年10月24日(金)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮って応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT

アルカディア
読者プレゼント



7 頭文字D
ブレイクタイム
マグカップ

セガ様より忍者ハットリくん和風スタイルぬいぐるみをセットで3名様に、頭文字Dブレイクタイムマグカップをセットで3名様に、ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント!

セガ様ご提供



1 pop'n music
カードゲーム

コナミ様ご提供
コナミ様よりpop'n music
カードゲームを5名様にプ
レゼントします!



6 忍者ハットリくん
和風スタイルぬいぐるみ

8 ジョイポリス
パスポート



コナミスタイル様ご提供
コナミスタイル様よりbeatmania II DX
SECRET LIVE限定Tシャツ (Mサイズ/
Sサイズ) をそれぞれ2名様にプレゼント!
希望のサイズを明記して応募して下さい!!

2 新堂敦士氏サイン入り
特製メモ帳



コナミミュージック様
ご提供



10 ナンジャタウン
パスポート

ナムコ様より、「太鼓の達人5」
のチラシとうちわをセットで3
名様に、ナンジャタウンのパス
ポートを5組10名様にプレ
ゼントします!

ナムコ様ご提供



9 ホットギミック
テレフォンカードセット
クロスノーツ彩京様ご提供
クロスノーツ彩京様よりとってもかわいい
ホットギミックテレフォンカードをセット
で3名様にプレゼントします!

3 beatmania II DX
SECRET LIVE限定Tシャツ
(Sサイズ/Mサイズ)

5 みんなはどう? ZOMBIES
みんなはどう? メガキューブ
コアマガジン様からみんなはどう?
ZOMBIES メガキューブをそれぞれ
5名様にプレゼント!

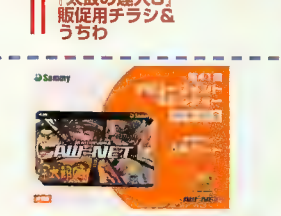


コアマガジン様ご提供
©G-ヒーロー/コアマガジン

4 「pop'nmusic 10」
版用ポスター
コナミマーケティング様より、
本誌でも大好評の「pop'n
music 10」版用ポスター
を5名様にプレゼント!

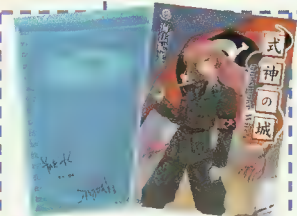


コナミマーケティング様ご提供



16 第41回アミューズメン
トマシンショー来場記念
限定AWカード
サミー様より第41回アミューズメントマシ
ンショーに来場しなれば入手できない限
定AWカードを5名様にプレゼント!

サミー様ご提供



15 式神の城
Gunsmoke Witch
海法紀光氏サイン入り小説
エンターブレインより小説「式神の城
Gunsmoke Witch」を海法紀光氏のサイン
入りで3名様にプレゼント!

エンターブレイン提供



14 機動戦士ガンダム
ビネットコレクション2

13 ドラゴンボールZ DX
アクションフィギュア

パンプレスト様ご提供
パンプレスト様より
Nintendoファミコン&
カセットインボックスセ
ットをセットで3名様に、
機動戦士ガンダムビネッ
トコレクション2をセッ
トで3名様に、ドラゴ
ンボールZDXアクション
フィギュアをセットで3
名様にプレゼント!

12 Nintendo
ファミコン&カセット
インボックスセット



19 ニンテンドー
ゲームキューブ

18 ゲームボーイ
アドバンスSP
編集部提供
編集部からは、ゲームボ
ーイアドバンスSPを4名
様に、ニンテンドーゲー
ムキューブを1名様にプレ
ゼントします!

17 第41回アミューズメントマシ
ンショー限定! パルルギア3
Tuend! カードキー
タイトー様よりアミューズメントマシン
ンショー限定「パルルギア3Tuend!」のカードキーを
3名様にプレゼント!

タイトー様ご提供



※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

DVD VIDEO

ENTERBRAIN

SVC CHAOS

SNK vs. CAPCOM

SVC CHAOS SNK vs. CAPCOM BATTLE INSTINCT

道を究めんとする者たちへ

- 全24キャラクターの特長から、実戦における戦い方まで徹底分析。さらに、各キャラクターごとに基本コンボから、実戦向けの超絶コンボ集も収録。
- 完全新作格闘ゲームとなる本作。ジャンプ・ステップの活用から、パワーゲージといった基本システムを新創。
- CPU戦で登場するストッパーキャラクターの攻略法を収録。

2003.10.9 ON SALE!

ファミ通DVDビデオ SVC CHAOS SNKvs.CAPCOM BATTLE INSTINCT

標準価格: ¥4,800円(税別) | 商品番号: 25254 03022 | 111259号 | 付属品: 1冊 | 対応フォーマット: DVD-R / MPEG2 | レンタル禁止 | 複製不能 | STEREO | 4:3 | NTSC

©2003 ENTERBRAIN INC. | 111259号 | 25254 | ©CAPCOM CO., LTD. 2003. ALL RIGHTS RESERVED.

ENTERBRAIN INC. | SVC CHAOS | CAPCOM CO., LTD. | 株式会社エンターブレイン | 株式会社カプコン

※「SNK」は株式会社ブレイブエアの登録商標です。 ※「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。

お求めは全国家電量販店・ゲームショップで。インターネットでも予約受付中! <http://www.enterbrain.co.jp>

WORLD SOCCER

Winning Eleven

2003

Arcade Game Style

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル 2003

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング

■ジャンル：スポーツ

■操作方法：8方向レバー+5ボタン

■発売日：2003年10月予定

■使用基板：—

かつてない興奮! 全国オンラインリーグ!!

本作で最も注目してほしいのは、アーケードゲーム史上初となる、全国のプレイヤーとリアルタイムで対戦することができる「全国オンラインリーグ」だ。

今回はその「全国オンラインリーグ」の概要をはじめ、充実した各モードを紹介していこう。

「WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003 (以下WE2003)」の目玉として遊べるようになった「全国オンラインリーグ」は、ただ単に全国のプレイヤーと「WE2003」で対戦できるというものではない。ここではその内容を簡単に紹介しよう。

●全国オンラインリーグの目的とは何か
「全国オンラインリーグ」は戦績によって、全国リーグ、1部リーグ、2部リーグ、3部リーグの全

4リーグに分けられ、最終的には全国リーグで優勝することが目標だ。

●全国オンラインリーグに必要なものは何か
ほかのモードは1プレイヤークレジットだが、本モードはさらに1クレジットが必要になるのだ(注：工場出荷時のクレジット設定の場合です)。

また、エントリーカードが必須だ。カードが無いと単なるオンライン対戦ということになる(それでも十分すごい)。

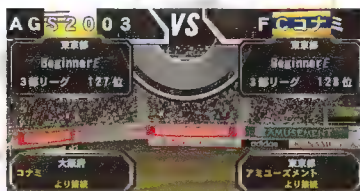
リアルタイムゲーム史上初! アーケードゲームオンライン対戦

●最初どのリーグに所属することになるのか
前作のエントリーカードを持っているプレイヤーで、ランクが「Professional III」以上であれば、カードデータの引継作業後2部リーグから、本作から始めた人は3部リーグからのスタートとなる。

●対戦相手はどうやって決められるのか
これは同リーグ内のプレイヤーがランダムで対戦相手として選出される。

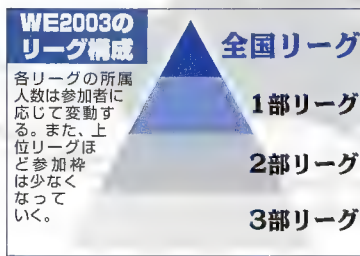
ただし同じ店舗内に居るプレイヤーとの試合は組まれないようになっている。

●前作のように自チームの選手補強はできるのか
エントリーカードを使用していれば、選手交渉レベルを高めて選手と交渉することができる。



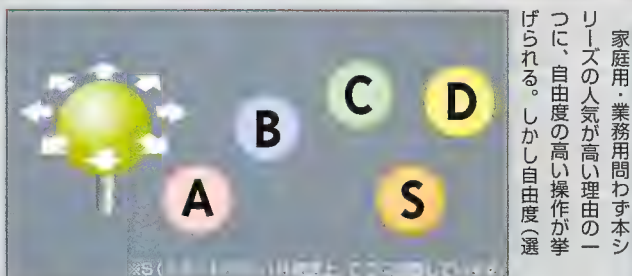
自分と相手プレイヤーが、どの地域の、どの店舗から接続しているかが一目瞭然。そのほかプレイヤーランクや所属リーグでの順位などが表示される。

●上位・下位リーグへの昇格降格について
一定期間の対戦戦績によってリーグ昇格/降格が決定される。戦績は勝敗のほか、試合内容(得失点・ファウルの数など)によって決定される。



WE2003操作一覧

操作カテゴリ	テクニック	コマンド
攻撃操作	ドリブル	ボールを持ってレバー入れ
	ショートパス	B
	ロングパス	C
	パスのスルー	B+C同時押し
	スルーパス	B+C同時押し
	ワンツープス	B押しした後に再度B
	シュート	D
	ループシュート	C+D同時押し
	シュートフェイント	D押ししたままB
	コーナーキック(シュート)	D
	コーナーキック(ショートパス)	B
	コーナーキック(センタリング)	C
	フリーキック(シュート)	D
	フリーキック(ショートパス)	B
	フリーキック(パス)	C
守備操作	ドリブルフェイント	ドリブル中 連打
	センタリング	ゴール付近でC
	センタリング(グラウンダー)	ゴール付近でB
	選手の切り替え	C+D同時押し
	タックル	B
	スライディング	B+C同時押し
	プレス(プレイヤーが実行)	B押し続ける
	プレス(味方が実行)	D押し続ける
	クリア	D
	キーパー	C押し続ける
共通操作	ダッシュ	押し続ける
	作戦の実行/解除	S+ or B or C or D同時押し
	攻守レベルの変更	+レバー or -



操作方法

家庭用・業務用問わず本シリーズの人気が高い理由の一つに、自由度の高い操作が挙げられる。しかし自由度(選

択できる行動の幅)が高いということは、その分複雑な操作をプレイヤーはこなす必要があるのだ。

操作方法に関しては、前作との違いは無いので、前作をプレイしていた人であれば、問題なくプレイすることができらる。しかし、初めて本作を遊ぶ人にとっては何となく難しい印象を受けるのではないだろうか? そんな人たちのために、「WE2003」を楽しむために、まず覚えるべきテクニックを操作一覧で赤字で表記し、左ページで簡単に紹介している。難しい操作は、まず基本的な操作を覚えてからだ、いきなり全部こなそうとすると混乱してしまふぞ。

WE2003 スーパーサ

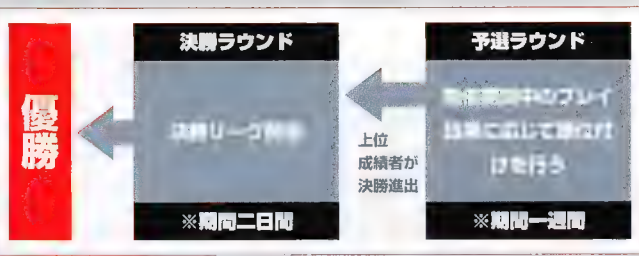
【作戦の実行/解除】補足：作戦は中央突破、右(左)サイドアタック、ゾーンプレスなど11種の作戦から四つをA・B・C・Dの各ボタンに振り分けることができる。
【攻撃操作】補足：単なるドリブル、パス、シュートではなかなか決定的なチャンスにはならない。そんなときにはスルーパス、ワンツープスを使ってみよう。

腕を磨いて挑め!! 全国大会!!

「全国大会」も「全国オンラインリーグ」同様に、オンラインでのリアルタイム対戦となるのだが、エントリーカードが無ければ参加することができないようになっている。

一回遊ぶだけなら持つていなくても構わないだろうが、継続して遊ぶつもりであれば、プレイヤーのデータや戦績が残るので、購入することをオススメする。

さて、このモードは従来のアーケードゲームでは、特定の店舗や会場でしか開催することができなかった全国大会を、「ONLINE AMUSEMENT



※予選ラウンド・決勝ラウンドの開催期間は大会によって変更される場合があります。

を利用して配信することにより、プレイヤーが行き付けのゲームセンターに居ながらにして、全国大会に参加できるようになったものだ。

「全国大会」は「予選ラウンド」と「決勝ラウンド」に分かれており、「予選ラウンド」の成績上位者が「決勝ラウンド」に進み、さらに「決勝ラウンド」で最も成績が優秀だったプレイヤーが優勝となる。

また、「全国大会」には所属リーグの垣根が無い。3部リーグ所属のプレイヤーと全国リーグ所属のプレイヤーが戦うこともあるのだ。実力はあっても、まだ下位リーグに居る人にも優勝のチャンスが与えられているのだ。

しかし、この「全国大会」は常時開催されているわけではなく、普段はモード選択画面には表示されていない。開催期間はまめにチェックしよう。



「全国大会」では、写真のように「現在の順位」「現在のスコア」だけでなく、参加人数、予選を通過できる順位、予選通過スコアも表示される。

身近なライバルと闘え!! 店内対戦!!

いわゆるアーケードゲームにおける「対戦」に当たるのがこの「店内対戦」モードだ。

このモードの主な用途は、おそらく友人知人との対戦になるだろう。気心の知れた仲間たちや身近なライバルと対戦すると、とっても盛り上がること間違い無しだ。

また、全国デビューする前に、このモードで対人戦に慣れておくというのも大事だ。CPU相手だとパターンにハマれば得点できることもあるだろうが、対人ではなかなかそうはいかないからだ。



「対戦者選択画面」ではこのように現在対戦可能なプレイヤーが表示される。ちなみに「対戦セレクト」をキャンセルすると「一人プレイ」になり、挑戦者を待つこともできる。

チームを育てよう!! 1人プレイモード!!

「対戦すると負けちゃうから一人で気兼ね無く遊びたい」という人にオススメなのが「1人プレイモード」だ。

このモードでは、ほかのプレイヤーが乱入してくることがないので、自分のペースで「WE2003」を楽しめる。

さらに「エントリーカード」を使用すれば「店内対戦」「全国オンラインリーグ」に挑戦する前に、あらかじめ選手の補強をすることが出来る。ある程度補強しておけば、対戦でも試合を有利に進べるようになるのだ。



他人に邪魔されずに「WE2003」をプレイできるのは非常にありがたい。自チームの戦力が「全国オンラインリーグ」に挑戦できる状態になるまでは我慢が必要か？

WE2003基本中の基本!!

<h3>クリア</h3> <p>自陣内でボールを持っている状態でDボタンを押す。自陣でボール奪っても、慣れないうちはDボタンで安全にクリアしておこう。まずは完全に危険を脱してから攻撃のことを考えよう。</p>	<h3>選手切り替え</h3> <p>敵がボールを持った状態で、CボタンとRボタンを同時押しすることにより、通常は自動的に選手が切り替わる選手を強制的に切り替えることができる。効率的に選手を動かせるようになる。</p>	<h3>センタリング</h3> <p>ボールを持ちゴール付近にいる状態で、BorC (Bは弱がし、Cは強い球) ボタンを押すとゴール前にパスを出す。両サイドからドリブルなどで攻め込み、ゴール前の味方に向かってボールを蹴り込もう。</p>	<h3>ドリブル</h3> <p>ボールを持った状態でレバーを動かすと、ドリブルができる。各種パスよりも確実にボールを運ぶが、周りに敵選手が居るときにはカットされることが多いので、周りの状況に注意して使おう。</p>
<h3>ダッシュ</h3> <p>Aボタンを押したままレバーを入れることにより、レバーだけで走っているよりも速く走れる。しかし細かい方向転換はできず、スタミナの消耗も大きい。ドリブルやプレスと併用することもできる。</p>	<h3>プレス</h3> <p>敵がボールを持った状態で、BボタンかRボタンを押しっぱなしにすると、タックルを仕掛ける。Bボタンはカーソルが表示されているプレイヤーが、Cボタンはボールに一番近い選手がプレスする。</p>	<h3>シュート</h3> <p>敵陣内でボールを持った状態でRボタンを押す。ボタンを押している長さによって強弱が変化する。ゴールまでの距離感を養おう。レバーを併用すると、シュート方向やカーブのかかり方が変わるぞ。</p>	<h3>ショートパス</h3> <p>ボールを持った状態で、パスを出したい方向にレバーを入れてBボタンを押す。ゲーム中、最も多く使うであろうボールを運ぶ基本的な手段。パスの受け手の周りに敵選手が居ないときに使おう。</p>



カルチョの世界と呼応して、
WCCFでも待望の新シーズン、
「2002-2003」が開幕しようとしている。
プレイヤーの数だけ楽しみ方が存在する本作、
今年はどんなスペクタクルが待っているのだろうか？
キックオフまであとわずかだ！

ワールドクラブチャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コントローラー/レティンクカード
■発売日：2003年9月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

©Hitmaker/SEGA, 2002, 2003 ©Panini 2003
Su licenza di A.I.C. SERVICE SRL
Photo@imago/AFLO FOTO AGENCY

ワールドクラブチャンピオンフットボール

「WCCF」、 熱狂の新シーズン開幕!



今月のメッセ

soddisfare di questo mese

1. guida del principiante ~本作から始められる初心者講座~

いまだWCCFを体験したことが無い人に、ぜひこの興奮を体験してほしい! そんな思いから、新シリーズ稼働に合わせて初心者講座を開催。『2002-2003』からスタートする人は事前の知識として、ちょっとブランクが空いてしまったけど、また始めたい人はここでWCCFを復習しよう。

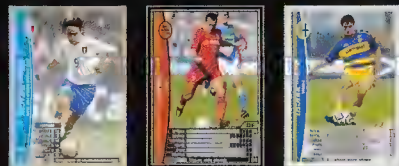


2. analisi del sistema ~本作からここが変わった! 新システム解析~



選手間の連携の表示、監督データのパワーアップ、新イベントの追加など、さまざまな新要素を伴って登場した本作。今回はその総ざらいをしよう。さらに、今まで明らかにされなかったホームタウンとチームの関係なども大公開! これでやり込み甲斐が増すことは必至だ!!

3. le schede normali & speciali ~レギュラー&スペシャルカード全公開!~



WCCFといえば、何といてもトレーディングカード! 本作からは選手カードがレギュラー、スペシャル、レアの全カテゴリーで入れ替えとなる(旧カードも使用可能)。今月はレギュラー&スペシャル全288枚を大公開!!

WCCF CUP WINNER'S CUP 2ND開催決定!

『WCCF 2002-2003』でも、全国大会の開催が決定! 予選は11月上旬からスタートし、決勝大会は12月下旬に行なわれる予定だ。現時点で判明しているルールは、レギュレーションがU-5(レア・スペシャルカードの使用が5枚まで)であること、前作のカードも使用可能であること、そしてログテスト版カード(カード番号が「P000/96」となっているもの)の使用は禁止であること。詳細は公式サイトにて確認しよう!! <http://www.wccf.co.jp/>

guida del principiante

本作から始められる初心者講座

WCCF 2002-2003 をプレイしたいけど、前作からプレイしている人ばかりに委さって遊ぶのは少し気が引ける……そんな人のために、このページでは「WCCF初心者講座」をお届け。プレイの流れを順に追いつながら、本作の遊び方を説明していこう。前作をプレイしていた人も、確認の意味で一連の目を通してもらいたい。



選手カードの見方

■カード表面



■カード裏面



- ①選手名
- ②所属クラブ
- ③ポジション
- ④パラメーター
- ⑤スキル
- ⑥総合能力値
- ⑦選手のプロフィール
- ⑧得意とするエリア
- ⑨選手紹介文
- ⑩カード番号

「スキル」とは、「パラメーター」では読み取れない能力を含めて、選手の特徴を一言で表したものだ。選手の配置方法を考える際の参考にしたいたいが、「得意とするエリア」の色が付いている部分がその選手の得意とするエリアで、色が濃い部分は活躍が期待できる。「選手紹介文」には、選手をどのように起用したらいいか、どの選手と相性がいいか、などのヒントが隠されていることも。1枚1枚チェックしてみるといいだろう。

STEP 1 プレイを始める前の準備

サテライト筐体各部の説明と操作方法

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。
ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……ゲーム終了時に1枚の選手カードが黒いパッケージに入って出てくる。
クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

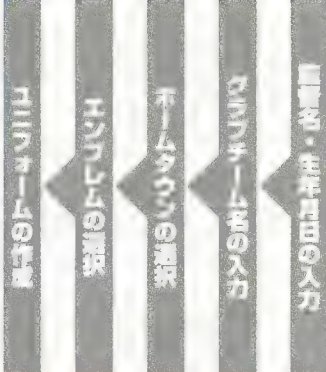
戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンタの戦術を出すボタン。一度押すと、以上5種類のNになり、もう一度押すとOFFになる。複数を同時に使うことも可能だ。
シュートボタン……赤いボタンでシュートを打つ指示。青いボタンを押し、赤いボタンを押し、緑色のボタンを押さないと、選手のシュートを打たない。
配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

このゲームは、プレイする前にちょっとした準備が必要。まずは専用ベンダーでスターパック(1000円)を購入しよう。専用ベンダーは筐体付近に設置されているはずだ。スターパックの中には、チームデータを記録するためのクラブカード1枚と、選手カード11枚、カードスリーブ(保護シート)11枚が入っている。この内容で1000円は安い。

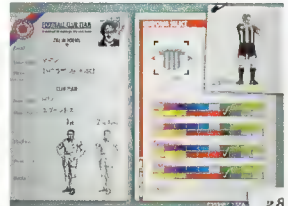
スターパックを手に入れて、お金を両替したら、早速プレイ座席へ(※欄外注)。このとき、コイン投入前にクラブカードを挿入しなければならない点に注意しよう。その後は、選手カードを配置エリアに並べる。最初はどうか並びにくいかもしれないと思うので、あらかじめカード裏面の「得意とするエリア」を参考に配置場所を考えておくといい。選手カードを並べたら、いよいよプレイ開始。基本的な操作方は左の通りだ。

STEP 2 クラブチーム作成

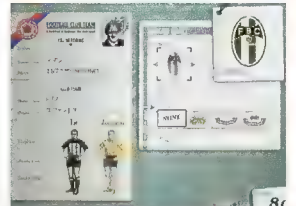
クラブチーム作成の手順



チームの監督となったキミが初めにやること……それは自分(監督)の名前や生年月日の入力と、チームの名前を決めることだ。チームの名前以外に、ホームタウン、エンブレム、ユニフォームなども決めていく。いろいろ試して、個性的なチームを作り上げていこう。ちなみに、これらの手順を踏むのは初回プレイ時のみ。2回目以降のプレイでは、後述の「チームマネージメント」からゲームがスタートするぞ。



ユニフォーム作成画面。特定の条件で手に入る、「隠しユニフォーム」もあるぞ。

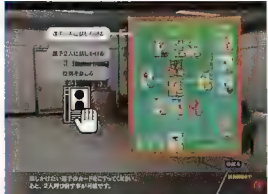


エンブレム選択画面。実際のセリエAチームのものを模してみるのも面白い。

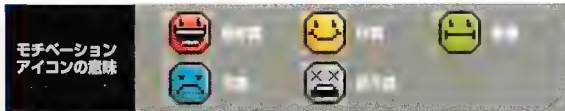
コミュニケーション

「コミュニケーション」は、選手と監督室で話し合うことでモチベーションや連携値を上げられるメニュー。「選手に話し掛ける」を選んだ際は三択問題が出題され、正解すると、一人に話し掛けていた場合はモチベーションが、二人同時に話し掛けていた場合は連携値がアップする。モチベーションが高い選手や連携値の高いコンビは、試合での活躍が期待できるので、ぜひとも正解したい。

一方、「役割を命じる」を選んだ際は、その役割が選手の得意とするものだった場合にモチベーションがアップ。逆に不得意な役割を命じてしまうと、モチベーションがダウンするので注意しよう。



目的のメニューにカーソルを合わせたから、選手カードをごさうろ。

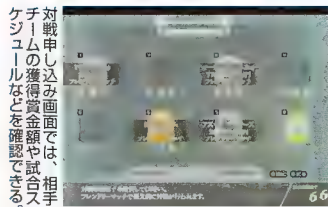


選手の得意とする役割は、カードに書かれた情報から得られることがほとんど。



一番右の選択肢は成功率が低いが、成功したときはモチベーションが2段階UP。

対戦申し込み



対戦申し込み画面では、相手のチームの獲得賞金額や試合の相手を確認できる。

フレンドリーマッチのときのみ選択できるメニュー。だれかに対戦を申し込んだ場合（もしくは対戦を申し込まれた場合）は、画面上部に情報が流れるので見逃さないように。また、お互いに対戦を申し込まなければ対戦が成立しないことも覚えておこう。

チームマネージメント

練習



「有名コーチ」や「特別メニュー」は、複数のパラメーターを同時に大きくアップさせる。発生したときは、迷わず選ぼう。



チーム内のモチベーションが低いときは「休養」を。選手全体のモチベーションが上がる（「好調」から「絶好調」にはならない）。

「練習」を行なうと、チームの攻撃力や守備力といったパラメーターを上げられる。各練習メニューの効果は、下のリストの通りだ。最初のうちは、チームの得意とする戦術に沿って一つのパラメーターに絞って練習をこなしていくといいぞ。ただし、同じ練習ばかり繰り返すと、選手たちがその練習に飽きて、パラメーターの上昇率が下がってしまうことには注意しよう。

練習メニューの種類とその効果

練習メニュー	効果
シュート	攻撃力を上昇させる。相手の守備を崩してシュートを打つ機会が増える。
ディフェンス	守備力を上昇させる。バランスよいディフェンスでゴールを守るようになる。
パス	支配力を上昇させる。うまくパスをつないでゲームを組み立てるようになる。
プレス	奪取力を上昇させる。積極的にプレスし、相手からボールを奪うようになる。
速攻	スピードを上昇させる。速いパス回しや、素早い攻守の切り替えが期待できるようになる。
競り合い	パワーを上昇させる。空中戦や激しい当たりなどの競り合いが上選する。
紅白戦	統合的な能力を上昇させる。実戦形式の練習をすることで、戦術の理解度を高められる。
有名コーチ	複数のパラメーターを上昇させる。格上相手に勝利したときに発生しやすい。
特別メニュー	複数のパラメーターを上昇させる。チームが3連敗すると必ず発生。
休養	選手たちのモチベーションを上昇させる。モチベーションが高い選手は試合で活躍する。

チームデータ・選手登録



監督の現在成績はもろろんた。生進成績も確認できる。

「チームデータ」では、選手データや監督データの確認が可能。メニュー内にある「監督辞任」は、そのクラブカードの監督能力を継承させた形で、新たなチームを作りたいときに選ぶ。一方の「選手登録」は、チームに選手を加入させるときに選ぶメニューだ。

STEP 5

勝敗にかかわらず、試合終了後には選手カード（青い袋に入った状態）を1枚もらえる。能力の高い選手のカードが入っていたら、チームにその選手を加入させて戦力アップを図ろう！



カードを引く瞬間のドキドキ感も、本作の魅力の一つ。出る！レアカード!!

STEP 4

試合の種類とその説明

試合の種類	説明
フレンドリーマッチ	- ほかの席でカップ戦が行なわれているときに自動的に発生。
レギュラーリーグ	- 1シーズン試合で構成され、シーズンを戦い通した後に順位が決定。上位に入れば、カップ戦への出場権を獲得できる。
インターナショナルクラブチャンピオンシップ	SS 獲得賞金10億円以上で出場可能。最も獲得賞金の多いカップ戦。
ジャパントロフィー	S チャンピオンストロフィー獲得済みで、獲得賞金上位2チーム以内であると出場可能。
チャンピオンストロフィー	S レギュラーリーグ3位以内で出場可能。
コンチネンタルスーパーカップ	A コンチネンタルカップ獲得済みで、ジャパントロフィー不出場、かつ獲得賞金上位2チーム以内であると出場可能。
コンチネンタルカップ	A レギュラーリーグ6位以内、かつ獲得賞金上位4チーム以内で出場可能。
キングスクラブカップ	B 出場条件は無し。
タイトルホルダーズカップ	B 出場条件は無し。
ナショナルスーパーカップ	B キングスクラブカップ獲得済みで、ジャパントロフィーおよびコンチネンタルスーパーカップ不出場&獲得賞金上位2チーム以内で出場可能。
エンタープライズカップ	C 出場条件は無し。
プレシーズンカップ	D 出場条件は無し。

試合中は画面に注目し、得点チャンスになったらシュートボタンを押そう。逆にピンチの場合は、必要に応じてキーパーボタンを。試合はオートで進んでいくが、戦術ボタンを使って選手たちに指示を出したり、選手カードを動かしてフォーメーションを変化させたりして、なるべく勝利に近付きたい。

選手がケガをしたら、控えた選手と交代させよう。カードを入れ替えればOKだ。



PK戦になったら、キックさせたい順に選手カードを配置エリアの上から並べよう。

analisi del sistema

本作からここが変わった！ 新システム解析

より顕著されることとなった選手間の連携、新しく生まれ変わった監督モード、度々を置く新イベント……本作は選手カードが一新されただけでなく、ゲームシステムもかなり進化している。このページでは、そんな「前作と変わっている部分」を深く掘り下げていく。いち早く強みに話め込んで、チームの育成に役立てよう。

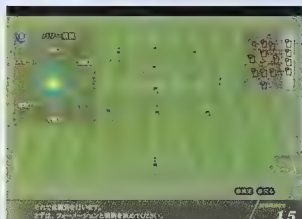


選手間の連携値をアップさせて、チームを勝利へ導こう！

連携値をアップさせる三つの方法

練習をこなす

効果：小



練習で連携値を上げたいなら、紅白戦を選ぶ。戦術ボタンをONにするのも忘れずに。

練習をこなすことで、選手間の連携値はわずかにアップする。特に、紅白戦をこなしたときの伸び率が大きいことを覚えておこう。また、練習を行なう際は強化したい戦術ボタンをONにすると、OFFの状態に比べて成長率が少し高くなる。ただし、複数の戦術をONにすると効果が薄れるので注意。

二人の選手とコミュニケーションを取る

効果：中

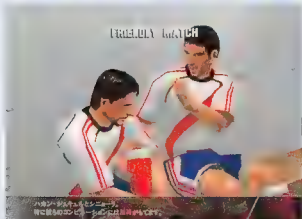


最初に二人の選手を監督室へ呼ぶと、その後一人の選手しか監督室に呼べないぞ。

連携値を上げるための第2の方法は、「コミュニケーション」で行なえる「選手二人に話し掛ける」。三択問題に正解すると、話し掛けた二人の連携値が大幅にアップするぞ。話し掛けなかった選手の連携値は、当然全く変わらないので、特定の選手同士の連携値を上げたときに有効といえよう。

フレンドリーマッチを戦う

効果：大



チーム全体の連携値がアップするフレンドリーマッチは、本作で重要性が増した。

連携値を上げる方法の中で最も効果的なのが、フレンドリーマッチ。試合をこなすだけでチーム全体の連携値がアップするほか、勝利時もしくは引き分け時に最も活躍した選手二人は、試合終了後に大幅に連携値が上がるぞ。逆に試合に負けた場合は、うまく連携の取れていないコンビが露呈される。

選手間の連携値とは？



連携値の高いコンビの間ではパスをつながりが良く、試合でいい結果を残しやすいぞ。

選手と選手がどれだけうまく連携するか、その度合いを示すのが選手間の連携値。この連携値が高いと、選手のパスに対する意識やパスの精度が高くなり、試合を優位に進められる。前作でもこのシステムは存在したが、あまりフィーチャーされていなかった。しかし、本作では選手間の連携を強化することが非常に重要となっている。

連携線の種類とその意味



連携線とは、前述の連携値をグラフィック化したもの。連携の取れている選手同士を線で結び、その線の濃さや色で度合いを示している。左のカコミで取り上げている三つの方法で連携値を上げたら、チームデータ画面で連携線を確認するといえぞ（二人の選手とコミュニケーション取るときも確認可能）。



連携線がつながりやすい選手の組み合わせ



インザーギ兄弟、カンナヴァロ兄弟、フィリッピーニ兄弟など、兄弟選手は意外に多い。

練習やフレンドリーマッチをこなして連携値を上げて、選手によって連携線のつながりに差が出てくる。これは選手間に相性があることが原因で、相性のいい選手ほど連携線がつながりやすい。兄弟である、同じクラブや同じ国の選手である、私生活で仲がいいとされている……といったことが相性のいい組み合わせの条件となっているぞ。

新しく生まれ変わったクラブチーム作成のポイントを伝授!

誕生日になると……いいことが!



非常にうれしい誕生日イベントだが、発生するのは1回のみで、2周年目は無い……。

監督データ入力時に設定した誕生日になると、うれしいイベントが発生する。誕生日に監督へ勝利を捧げようと、選手全員のモチベーションがアップするのだ(初めてプレイしたその日に誕生日を設定しても発生する)。また、選手それぞれも、自分の誕生日になるとモチベーションが絶好調になるぞ。

大幅に強化された監督データ



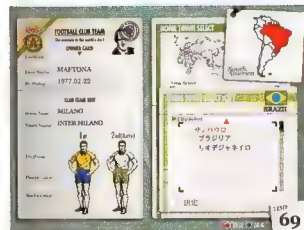
年俵の査定は1試合ごとに行なわれ(フレンドリーマッチを除く)、試合に勝てばアップ、負ければダウンする。カップ戦での勝利は大幅アップにつながるの、気を抜くな!

本作では、クラブチーム作成時に監督の名前と生年月日を入力するようになった。これらはクラブカード更新時にも継承され、クラブカードを継続して使っていく限り二度と変更できない。また、1試合ごとの試合采配、カップ戦のタイトル報奨などで監督の実力を評価する「推定年俵システム」も新しく追加。こちらは監督レベルの変動に大きく影響する要素となっている。

能力別で見る“成長しやすい”代表的な国

能力別	成長しやすい国
守備力	オランダ、ドイツ、フランス、イタリア、ブラジルなど
攻撃力	イタリア、フランス、ドイツ、オランダ、ブラジルなど
守備力	フランス、ドイツ、オランダ、イタリア、ブラジルなど
攻撃力	フランス、ドイツ、オランダ、イタリア、ブラジルなど
スピード	フランス、ドイツ、オランダ、イタリア、ブラジルなど
パワー	フランス、ドイツ、オランダ、イタリア、ブラジルなど

選んだ国によって、チームの方向性が変化!?



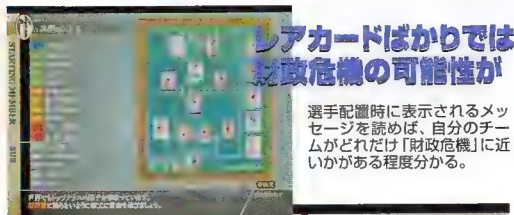
ホームタウンによって、成長しやすい能力が違ってくる(大きく違うというわけではない)。

ホームタウンを選択するとき覚えておいてほしいのが、選んだ国によって、チームの成長しやすい能力が多少変化するという点。言い換えれば、国ごとに成長しやすい能力が設定されているということだ(成長しにくい能力も)。左の表に六つの能力における成長しやすい国をまとめたので、ホームタウン選択時の参考にしてほしい。

本作で導入された三大新イベントの発生傾向と対策を覚えよう!

財政危機

「財政危機」は、多くの大物プレイヤーがチームに居るにもかかわらず獲得賞金が少ないと発生するイベント。このイベントが起ると、選手全員のモチベーションが大幅に下がってしまう(カードのリアティータンが高い選手ほど下がり幅も大きい)。さらに、このとき「休養」でモチベーションを回復しようとする悪化! 「コミュニケーション」で選手一人一人に話し掛けて、コツコツ回復していくしか無いぞ。



レアカードばかりでは財政危機の可能性が

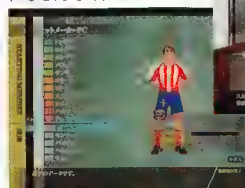
選手配置時に表示されるメッセージを読めば、自分のチームがどれだけ「財政危機」に近いかがある程度分かる。

こうなってからではもう遅い……!?

「財政危機」を回避するためには、とにかく多くの賞金を稼ぐか、リアティータンが高いカードの使用を控えるしかない。

スカウティング

加入後はモチベーションが最高潮! チームにもすくになじんでくれるぞ。

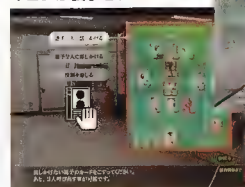


スカウトマンの進言はホンモノ。推薦された選手は、必ずや即戦力となってくれる。

「スカウティング」は、チームの連敗が続くと発生しやすいイベント。スカウトマンが推薦した選手をチームに入れると、その選手はモチベーションが絶好調以上になり(絶好調マークが輝く)、チーム経験値が早くたまる上、その選手を中心とした連携線も早くつながる。連敗街道を抜け出したいなら、一刻も早くその選手を投入するべきだ。

怪我人情報

ケガを引きずっている選手には、大きめのケガアイコンが表示される。



実際にケガが多かった選手ほど、ゲーム中でケガが治りにくい傾向にある。

前作では選手が試合中にケガをしても、試合が終われば完治していた。しかし、本作ではケガが数試合にわたって継続する場合がある。そのときに発生するイベントが「怪我人情報」だ。ケガの治りやすさは選手によって個人差があり、治りやすい選手も居れば、治りにくい選手も居る。どちらにせよ、ケガをしている間は控えに回すのが得策だ。

le schede normali & speciali



レギュラーカード&スペシャルカード全公開!

今年11月4日～5日、東京で開催される選手カード。今回は、年々増える頻りに選手カードのレギュラーカード&スペシャルカード全公開のチャンスです。ぜひカード収集に役立てていただきたい。

カテゴリー	選手名	種別	OF	DF	TE	PO	SP	ST	総合	スキル
099	アラン・カシミア	SK	7	23	11	19	11	10	78	折れんことを至る精神力
	クレボネ・カスティリョ	DF	9	23	11	18	16	90	1つの足でなタックル	
	フランソワ・カスティーニョ	DF	13	13	14	15	17	85	ナダッシュ	
102	アレックス・カスティーニョ	DF	10	17	12	14	18	86	驚異的なダッシュ力	
	マルコ・カスティーニョ	DF	12	17	12	19	12	86	対空能力	
104	セルゲイ・カスティーニョ	DF	9	17	12	14	16	81	スピードスターの天敵	
	マキシム・カスティーニョ	DF	11	16	14	15	12	88	5つの脚	
105	アレックス・カスティーニョ	DF	15	10	16	13	16	84	鮮やかな切り返し	
	マルコ・カスティーニョ	DF	15	11	17	14	14	85	天才的なボール運び	
	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	12	15	13	84	4つの脚	
106	アレックス・カスティーニョ	DF	15	11	17	12	17	88	天秤の分身	
	アレックス・カスティーニョ	DF	16	8	18	8	14	75	幅広いゲームメイク	
107	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	16	15	18	84	強烈なボディバラシ	
	アレックス・カスティーニョ	DF	20	6	16	17	14	88	驚異的な飛び出し	
108	アレックス・カスティーニョ	DF	18	7	19	15	17	81	ディープ・インパクト	
	アレックス・カスティーニョ	DF	20	6	14	20	15	89	戦車のような突破力	
115	アレックス・カスティーニョ	DF	8	20	12	18	15	94	冷静沈黙	
	アレックス・カスティーニョ	DF	8	17	9	18	13	80	高い身体能力	
118	アレックス・カスティーニョ	DF	10	19	14	15	13	86	威力増強の守備戦術	
	アレックス・カスティーニョ	DF	12	18	14	17	16	94	威力増強の大攻撃参加	
120	アレックス・カスティーニョ	DF	11	16	12	19	13	84	圧倒的なチャージング	
	アレックス・カスティーニョ	DF	15	12	16	13	16	88	スラローム	
121	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	14	12	13	82	勝利への執念	
	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	13	17	18	90	駆けめくようなタックル	
122	アレックス・カスティーニョ	DF	18	12	16	15	16	89	湧き出る熱意	
	アレックス・カスティーニョ	DF	13	13	14	16	18	86	シブシブと突破の組み立て	
123	アレックス・カスティーニョ	DF	14	12	13	14	17	87	高速ドリフトドリフト	
	アレックス・カスティーニョ	DF	18	8	19	13	15	88	ドリフトドリフト	
124	アレックス・カスティーニョ	DF	17	7	15	16	15	85	爆発的なシュート	
	アレックス・カスティーニョ	DF	16	6	15	14	15	78	点で合わせるシュート	
125	アレックス・カスティーニョ	DF	19	7	16	17	16	88	ワンタッチ・ストライカー	
	アレックス・カスティーニョ	DF	7	18	11	16	8	70	スーパーキック	
126	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	15	11	15	83	オフェンスの達人	
	アレックス・カスティーニョ	DF	10	13	12	17	9	77	ハンズオフ	
127	アレックス・カスティーニョ	DF	14	16	15	11	12	84	驚異の突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	8	17	12	15	13	78	高い身体能力	
128	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	14	12	14	80	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	13	15	16	89	縦横無忌のプレー	
129	アレックス・カスティーニョ	DF	11	19	13	20	13	90	鉄の精神	
	アレックス・カスティーニョ	DF	16	12	17	12	14	84	鋭いドリフト・ミドルシュート	
130	アレックス・カスティーニョ	DF	15	12	16	12	13	82	急所を突くロングパス	
	アレックス・カスティーニョ	DF	14	15	13	16	13	87	死傷の怖さ	
131	アレックス・カスティーニョ	DF	10	20	12	14	16	84	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	17	6	15	15	12	80	驚異的な突破	
132	アレックス・カスティーニョ	DF	17	9	14	18	12	86	ドリフトドリフト	
	アレックス・カスティーニョ	DF	17	7	12	13	16	77	スペースへの飛び出し	
133	アレックス・カスティーニョ	DF	17	9	14	18	12	86	ドリフトドリフト	
	アレックス・カスティーニョ	DF	17	7	12	13	16	77	スペースへの飛び出し	
134	アレックス・カスティーニョ	DF	18	6	16	12	20	85	スピードスター	
	アレックス・カスティーニョ	DF	7	18	10	18	12	76	力強いロングキック	
135	アレックス・カスティーニョ	DF	8	18	11	13	9	72	百戦錬磨のディフェンス	
	アレックス・カスティーニョ	DF	12	15	12	17	12	85	力強いサイド突破	
136	アレックス・カスティーニョ	DF	11	19	14	17	14	85	ドリフトドリフト	
	アレックス・カスティーニョ	DF	11	19	14	17	14	85	ドリフトドリフト	
137	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
138	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
139	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
140	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	
	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	12	13	14	81	驚異的な突破	

カテゴリー	選手名	種別	OF	DF	TE	PO	SP	ST	総合	スキル
001	アレックス・カスティーニョ	DF	9	18	6	16	9	65	セットプレー時の攻撃参加	
002	アレックス・カスティーニョ	DF	10	12	13	12	14	74	ディフェンスのサイド突破	
003	アレックス・カスティーニョ	DF	8	15	12	13	11	69	柔軟な守備戦術	
004	アレックス・カスティーニョ	DF	9	13	13	12	14	75	高い判断能力	
005	アレックス・カスティーニョ	DF	8	14	11	17	12	76	躍らぬ空振り	
006	アレックス・カスティーニョ	DF	7	15	11	15	10	70	絶妙なタイミング	
007	アレックス・カスティーニョ	DF	12	12	15	10	13	77	絶妙な構えの展開	
008	アレックス・カスティーニョ	DF	13	13	14	16	14	87	ハードタックル	
009	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	12	15	11	81	ビック・バン	
010	アレックス・カスティーニョ	DF	15	12	16	17	14	90	鋭い切り返し	
011	アレックス・カスティーニョ	DF	14	9	16	15	16	81	コート全体をカバー	
012	アレックス・カスティーニョ	DF	13	13	15	12	14	82	コート全体をカバー	
013	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	15	11	16	84	コート全体をカバー	
014	アレックス・カスティーニョ	DF	15	8	13	14	14	77	素早いシュート動作	
015	アレックス・カスティーニョ	DF	13	8	14	9	13	72	巧みなシュート	
016	アレックス・カスティーニョ	DF	16	6	14	16	12	73	卓越したボディバランス	
017	アレックス・カスティーニョ	DF	5	17	7	17	8	63	最後の砦	
018	アレックス・カスティーニョ	DF	2	17	11	16	11	74	粘り強いマンツーマン	
019	アレックス・カスティーニョ	DF	6	17	10	13	12	73	的確なタックル	
020	アレックス・カスティーニョ	DF	10	15	10	15	14	78	タックルが鋭い	
021	アレックス・カスティーニョ	DF	11	13	12	14	13	77	タックルが鋭い	
022	アレックス・カスティーニョ	DF	11	14	15	12	15	81	卓越したディフェンス	
023	アレックス・カスティーニョ	DF	8	17	11	15	14	79	危険察知能力	
024	アレックス・カスティーニョ	DF	12	13	13	12	14	81	両足を駆使したプレー	
025	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	14	13	13	81	機敏なタックル	
026	アレックス・カスティーニョ	DF	16	8	19	7	13	74	天衣無縫なタックル	
027	アレックス・カスティーニョ	DF	15	11	15	12	15	83	精確なクロスボール	
028	アレックス・カスティーニョ	DF	11	10	13	13	13	76	フリーキック	
029	アレックス・カスティーニョ	DF	13	11	12	12	13	75	フリーキック	
030	アレックス・カスティーニョ	DF	13	7	14	10	14	71	巧みなフリーキック	
031	アレックス・カスティーニョ	DF	17	8	15	16	13	83	スライカーの自覚	
032	アレックス・カスティーニョ	DF	18	6	18	14	15	82	黄金の足	
033	アレックス・カスティーニョ	DF	6	15	7	16	10	63	勇敢なセービング	
034	アレックス・カスティーニョ	DF	7	15	10	15	13	65	粘り強いマンツーマン	
035	アレックス・カスティーニョ	DF	9	16	12	13	17	82	幅広いカバレッジ	
036	アレックス・カスティーニョ	DF	7	10	14	13	14	74	鋭いタックル	
037	アレックス・カスティーニョ	DF	8	10	13	15	12	78	鋭いタックル	
038	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	15	12	14	83	鋭いタックル	
039	アレックス・カスティーニョ	DF	6	14	10	15	13	73	粘り強いタックル	
040	アレックス・カスティーニョ	DF	14	12	14	16	15	81	鋭いタックル	
041	アレックス・カスティーニョ	DF	14	11	14	10	17	81	サイドの達人	
042	アレックス・カスティーニョ	DF	12	12	12	12	15	80	強力なオフザボール	
043	アレックス・カスティーニョ	DF	12	11	14	11	13	75	広角なパス	
044	アレックス・カスティーニョ	DF	14	13	17	13	14	85	決定的なドリブル	
045	アレックス・カスティーニョ	DF	15	8	20	10	13	76	コート全体の動き	
046	アレックス・カスティーニョ	DF	13	8	12	12	13	71	コート全体の動き	
047	アレックス・カスティーニョ	DF	15	6	9	19	11	71	コート全体の動き	
048	アレックス・カスティーニョ	DF	16	7	14	17	12	78	柔軟なボディバランス	
049	アレックス・カスティーニョ	DF	8	17	13	15	13	77	ライン裏の番人	
050	アレックス・カスティーニョ	DF	8	16	13	13	13	72	卓越したディフェンダー	
051	アレックス・カスティーニョ	DF	8	18	12	14	13	78	卓越したディフェンダー	
052	アレックス・カスティーニョ	DF	12	13	12	11	16	79	オフザボールの飛び出し	
053	アレックス・カスティーニョ	DF	11	17	14	16	15	84	ラインの番人	
054	アレックス・カスティーニョ	DF	13	10	13	14	14	78	安定したディフェンダー	
055	アレックス・カスティーニョ	DF	12	12	15	13	11	74	明確なオフザボール	
056	アレックス・カスティーニョ	DF	15	13	17	12	13	85	コート全体の動き	
057	アレックス・カスティーニョ	DF	12	9	14	12	16	75	流れるようなドリブル	
058	アレックス・カスティーニョ	DF	13	13	13	11	14	80	サイドからのパス	
059	アレックス・カスティーニョ	DF	13	12	15	10	16	80	トリッキーなドリブル	
060	アレックス・カスティーニョ	DF	13	14	12	16	15	88	ハードプレッシング	
061	アレックス・カスティーニョ	DF	17	5	14	19	9	74	ドイツの速攻	
062	アレックス・カスティーニョ	DF	16	7	15	14	13	79	素晴らしいゴール	
063	アレックス・カスティーニョ	DF	15	7	13	14	14	74	驚異的なシュート動作	
064	アレックス・カスティーニョ	DF	7	12	13	13	14	74	オフザボール	
065	アレックス・カスティーニョ	DF	5	15	6	16	13	70	機敏なシュート反応</	

レアカードは次号以降にて公開!

本ページは右で紹介している各選手の名前をカード以外にも、画面上のレアカード専用で示している。レアカードにはカテゴリーが割り振られており、国際ショナルスーパースタース(全16枚)、2002イタリアンワールドカップチーム(全16枚)、セリエAレジェンド(全3枚)の3つが存在。レギュラーカードとスペシャルカードよりも出現率はグッと低いのが、能力が高。選手ばかりなのでも、1枚でも多く手に入れたほうがいいぞ。



国際ショナルスーパースタース **2002イタリアンワールドカップチーム** **セリエAレジェンド**

トレーディングツアー 次回開催場所告知!

セガワールドと次郎ヶ浜 アクセスマップ

鹿児島国際ジャン글パーク
トヨタ
サントリー
モスバーガー
家具の田中

セガワールドと次郎ヶ浜
住所: 鹿児島県鹿児島市次郎1-10-28
TEL: 099-251-4260
アクセス: JR鹿児島駅から市営バス(鴨池行き)に乗り、熱帯植物園前で下車。熱帯植物園前バス停から徒歩3分。

皆さん長らくお待ちしました! いよいよトレーディングツアー再開です!! 次回開催場所は、鹿児島県にあるセガワールドと次郎ヶ浜。当日に9月30日発売の月刊アルカディア11月号(今読んでいる本)もしくは10月10日発売の週刊ファミ通10月24日号のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードをプレゼントするぞ(青いパッケージに入った状態。先着100名様まで)。

開催場所: セガワールドと次郎ヶ浜
開催日時: 10月11日(土)
PM3:00スタート
内容: オークション形式のトレーディング会
参加費: 無料
参加資格: WCCF選手カードをお持ちの方

WCCF 2002-2003 スペシャルプレゼント

「WCCF 2002-2003」稼働開始を記念して、五人のセリエA選手サイン入りカードを、それぞれ抽選で1名様にプレゼント! 官製はがきに住所、氏名、欲しいサインカードの名前を書き、付属の応募券を貼って下記のあて先まで送ってね!!

あて先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
WCCFサインプレゼント係
締切は2003年10月29日(月)の消印有効

リストの見方

- 選手名部分
 - …アタランタ
 - …ボローニャ
 - …ブレシア
 - …キエーヴォ・ヴェローナ
 - …コモ
 - …エンポリ
 - …インテル
 - …ユヴェントス
 - …ラツィオ
 - …ミラン
 - …モデナ
 - …パルマ
 - …ペルージャ
 - …ピアチェンツァ
 - …レジャーナ
 - …ローマ
 - …トリノ
 - …ウディネーゼ
- カード番号部分
 - …レギュラーカード
 - …レギュラーカード
 - …スペシャルカード
- 各種数値部分
 - OF…オフェンス
 - DF…ディフェンス
 - TE…テクニック
 - SP…パワー
 - ST…スピード
 - SK…スタミナ
 - 総合…総合能力値
 - スキル…選手の特殊能力
- ポジション部分
 - GK…ゴールキーパー
 - FW…ディフェンダー
 - MID…ミッドフィルダー
 - FW…フォワード

No.	選手名	MF/FW	OF	DF	TE	PO	SP	ST	総合	スキル
193	セバスティアン・ロッシ	GK	6	17	10	10	8	69	精神的強さ	
194	マルコ・デ・サント	FW	8	17	10	16	11	74	熟練されたディフェンス	
195	マウロ・ミラネーゼ	FW	11	15	11	15	12	74	エースキラー	
196	レイシー	FW	7	17	9	16	13	74	ダイナミック守備戦術	
197	セアン・ソリアーノ	FW	6	15	10	13	12	69	懸命なブロック	
198	ウリアム・ディアス	FW	9	16	11	14	12	73	粘り強いファンタジー	
199	セ・ネリ	FW	14	11	17	9	14	74	シンボリッククロス	
200	ロベルト・トローネ	MID	13	12	15	13	13	82	フルボルトキッカー	
201	マヌエル・パソ	MID	12	12	13	11	14	78	コントロール・ショット	
202	ファビオ・グロッソ	MID	12	11	12	14	14	77	力強いクロスボール	
203	クリスティアン・ボネ	MID	11	11	13	13	16	74	躍動するステップ	
204	ジョージ・コッパ	MID	12	12	11	12	13	79	バランスをとる動き	
205	ニコラ・ピオラーニ	FW	17	6	12	16	13	72	ゴール魔術	
206	アントニオ・ガリッチ	FW	13	5	13	14	12	68	打点の高いペナiding	
207	フランソワ・イシット	FW	17	6	17	12	19	84	フロック・オフ	
208	ジャン・ピエール・グロ	FW	16	6	13	15	14	73	射撃の魔術	
209	マッシモ・タカールベン	GK	6	17	9	19	9	70	山のような存在感	
210	ニコラ・ボゼッリ	MID	6	15	13	14	10	69	鮮やかなボール操作	
211	ジョゼッペ・カルドネ	MID	9	14	10	15	13	74	牙を露るインターセプト	
212	セルジオ・グレンコ	MID	12	9	15	10	14	73	機動的なアーリークロス	
213	ジャンルカ・ラマッキ	MID	8	14	10	14	15	73	ハードタックル	
214	アメデオ・マンコーネ	MID	7	14	11	14	13	72	スペースを埋める動き	
215	ヴァンリオー・トスト	MID	11	13	12	12	14	76	安定した上下動	
216	パオロ・ラマツァーニ	MID	12	9	14	13	10	71	幅広いゲームメイク	
217	フィリポ・クリスチアン	MID	12	14	12	14	15	81	積極的な参加	
218	エドヒオ・ディ・ランジェス	MID	14	12	13	13	14	80	知恵の深いミッドシュート	
219	タウロ・マルコリ	MID	12	10	13	13	11	72	巧みな組み立て	
220	エンリコ・マレスカ	MID	13	13	15	13	13	63	天才的なゲームメイク	
221	リジー・リッチョ	MID	11	12	12	12	15	77	活潑さ	
222	ニコラ・カッチャ	FW	15	8	15	14	12	76	バフワルなミッドシュート	
223	ダニール・ヒッパ	FW	17	6	15	15	14	80	シュートの達人	
224	ホニール・モンターニョ	FW	15	6	16	10	17	72	機敏なリズム	
225	ルカ・カスツラッチ	GK	7	15	9	18	11	68	強烈なバレー	
226	ブルーノ・オドリゴ	MID	10	13	11	13	13	73	変化したポジション	
227	イダレ・マリアノ	MID	4	13	7	16	10	65	ハードマーケティング	
228	マルティン・マフネ	MID	6	14	10	17	13	75	闘志溢れるディフェンス	
229	ジョーバン・イーロト	MID	7	12	11	13	14	74	懸命なブロック	
230	アレクサンドロ・ヒエロニ	MID	8	15	9	17	10	69	ハンマーヘッド	
231	ホルヘ・パシノ	MID	6	16	12	16	13	77	懸命なカバーリング	
232	フランチェスコ・コッパ	MID	14	8	16	10	16	80	問題を活かす動き	
233	ジョゼ・メネ	MID	8	13	10	15	14	78	幅広いカバーリング	
234	モザルト	MID	10	13	13	11	13	75	機敏なオーバーラップ	
235	オスマン・デナカム	MID	7	13	11	13	13	73	賢いクロスパス	
236	カルロス・ルーパー	MID	10	13	15	14	14	81	強い視野	
237	エルゴ・バウチ	MID	14	5	9	16	12	67	ハタワ	
238	ダヴィド・ディ・ミ	FW	15	7	14	12	14	76	キックを鋭く動き	
239	セシル・レオン	FW	14	10	14	10	14	76	ダイレクトパス	
240	ジャンルカ・サヴォルディ	FW	13	8	12	15	12	73	肉体的強さ	
241	フランチェスコ・アンツォー	GK	6	17	7	14	10	9	63	安定したフィッディング
242	マツ	MID	6	16	12	14	10	68	クーパーなマッソー	
243	カン	MID	16	13	15	13	16	78	豪放なディフェンス	
244	クリスチアン・バネッ	MID	11	16	13	14	14	82	確実なパス	
245	ウラディー・サモイ	MID	11	19	14	18	13	90	躍るようなブロック	
247	コナン・セヒ	MID	11	13	10	15	15	79	超人的な身体能力	
248	ジョセ・ルイス	MID	14	14	16	14	14	79	幅広い攻撃参加	
249	ジョセ・ルイス	MID	14	13	18	14	11	84	ドリフ・パス	
250	ジョセ・ルイス	MID	13	12	13	15	17	83	豊富な運動量	
251	ジョセ・ルイス	MID	12	14	12	13	14	79	機敏なプレッシング	
252	ジョセ・ルイス	FW	18	5	13	19	12	10	77	粘り強い存在感
253	ジョセ・ルイス	FW	12	17	12	17	12	67	クロロビッチなシュート	
254	マルコ・デ・サント	FW	18	11	14	15	15	86	前線のからのチェイシング	
255	ジャン・ピエール・グロ	FW	17	6	15	13	16	80	エリア内での勝負強さ	
256	フランチェスコ・コッパ	FW	18	9	18	17	16	95	現代型10番	
257	ルカ・プッチ	GK	8	16	10	13	12	11	70	素早いフィード
258	パオロ・カスケット	MID	12	14	12	15	14	82	ライン際のドリブル	
259	ジャンルカ・コモッ	MID	11	14	13	11	14	79	ウイングの天賦	
260	ダニエル・デリッ・カッ	MID	6	17	11	15	11	74	バウク・ミラー	
261	ステファノ・アラッ	MID	8	18	12	14	11	74	バウク・ミラー	
262	フランソワ・イシット	MID	7	17	9	16	12	73	冷静なコーチング	
263	ルカ・ボネ	MID	8	15	12	11	15	74	抜け目のないディレイ	
264	アルド・マン	MID	11	13	13	12	13	74	ピッチの曲者	
265	デビッド・デ・アッシュ	MID	11	12	12	12	14	73	的確なプレッシング	
266	アレクサンドロ・スカリ	MID	12	9	13	12	12	71	美しいパス	
267	ウィッチャエッソ・ソメ	MID	13	9	12	10	17	77	機敏なフリーランニング	
268	ジモ・ネ・ペレグ	MID	13	13	14	11	13	79	巧みな組み立て	
269	マルコ・クッス	FW	15	5	13	10	12	68	ゴールへの直線	
270	クリスティアン・ルカ	FW	15	5	18	12	12	73	選手のよみ読み	
271	フェデリコ・マガリ	FW	15	8	15	13	15	74	貴重なシュート	
272	イッセ・オスマン	FW	14	6	13	9	15	72	巧みなフリーストック	
273	マルコ・デ・サント	GK	8	17	10	18	13	10	76	タイミングの良い飛び出し
274	ジャンルカ・コモッ	MID	13	10	15	13	16	14	81	トリッキーなドリブル
275	ジョセ・ルイス	MID	8	17	12	14	13	79	幅広いカバーリング	
276	ジョセ・ルイス	MID	9	15	11	17	12	77	攻撃につなげるディフェンス	
277	ジョセ・ルイス	MID	8	16	13	14	14	79	ゴールへの直線	
278	ジョセ・ルイス	MID	15	14	12	14	14	74	的確なクロス	
280	ジョセ・ルイス	MID	11	18	14	14	10	81	カバーリングの達人	
281	ジョセ・ルイス	MID	14	11	14	16	18	86	強烈なロングシュート	
282	ジョセ・ルイス	MID	16	9	18	13	14	84	サイドのマジシャン	
283	ジョセ・ルイス	MID	14	12	12	15	15	83	強引な突破	
284	ジョセ・ルイス	MID	13	14	14	12	14	81	ピッチの曲者	
285	ジョセ・ルイス	MID	16	8	17	11	16	82	機敏なパス	
286	ジョセ・ルイス	FW	11	13	11	14	12	74	中盤のストッパー	
287	ジョセ・ルイス	FW	16	6	14	17	12	77	空中戦の覇者	
288	ジョセ・ルイス	FW	17	6	13	20	13	83	エリア内の相手数	
289	ジョセ・ルイス	FW	12	6	18	12	14	80	勝負師	

アヴァロンの鍵

THE KEY OF AVALON™

©Hitmaker / SEGA, 2003

アヴァロンのカードバトル

画：堤利一郎

今月号の特別付録は、アルカディアバージョンのエクストラカード!!
これを機会に『アヴァロンの鍵』を始めてみてはいかがだろうか?
また、ガイドブックも10月24日に発売決定!! そちらにも、本誌
とは別バージョンのエクストラカードが付録として付くので、お
楽しみに!!! 目指せカードコンプリート!!!




ケンジくん
三度の飯よりゲームが好きなお高校生。最近はやられキャラが板についてるので、何とか挽回したい今日このごろ。

アヴァロンの鍵

THE KEY OF AVALON

アヴァロンの鍵
 開発メーカー：ブレイブブレイン
 開発ジャンル：カードゲーム
 開発操作方法：タッチ操作、カードスワップ
 開発発売日：2011年11月10日
 開発使用基板：T5-DRCE

トレーディングツアー 魔導の世界へようこそ!!

全国各地を巡っていくトレーディングツアー『魔導の世界へようこそ』がついにスタート! 気になる第一回の開催地は、大阪と名古屋の二大都市に決定。カードトレード大会に加えて、イベントでしか体験できない盛りだくさんの内容が待っているぞ!!

10月4日(土)大阪

セガアリーナ pa・dou

住所 大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3
 電話 06-6583-5100
 アクセス 地下鉄鶴見緑地線、大阪ドーム前千代崎駅下車1分

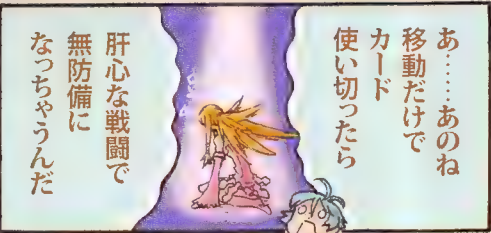
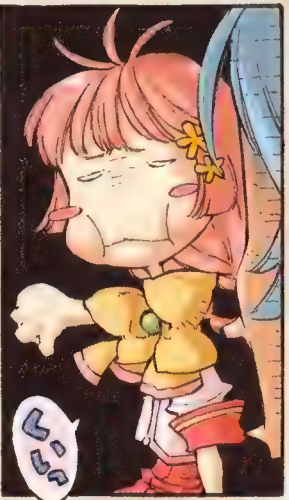
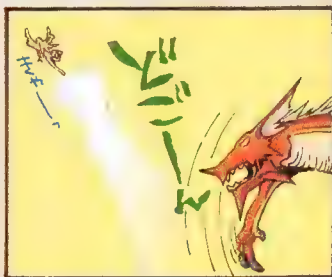
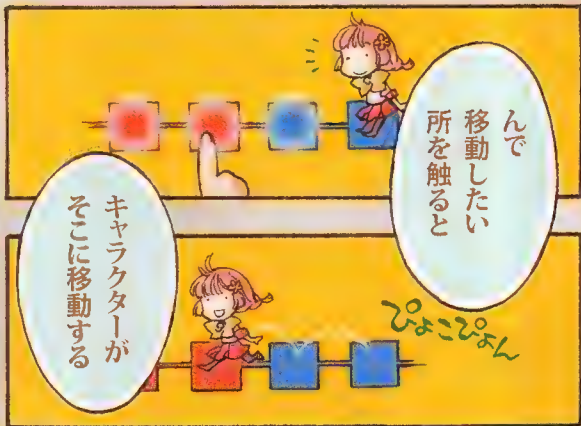
10月5日(日)名古屋

クラブセガ 金山

住所 愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
 電話 052-323-0121
 アクセス 金山駅徒歩1分

アルカディアを持って イベントに参加しよう!

ツアーイベントへの参加については、『アヴァロンの鍵』が大好きなプレイヤーならだれでも気軽に参加OK! さらに、当日のイベント会場となるお店へ、このアルカディア11月号を持って参加すると……、ちょっといいことが待っているかも!?



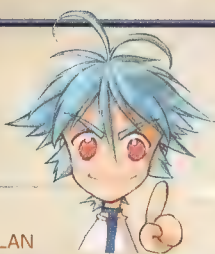
ビヨスリ ナゾの小鳥。関西育ちで、相当な修羅場をくぐってきている。好物は鳥軟骨の炭火焼き。
 ひな子ちゃん ケンジの幼なじみ。ゲームの腕前はイマイチだが、豪運持ち。意外と? 負けずらい。

バランスを重視して組み替えよう!

スターターデッキ改造論

～ STARTERDECK DECONSTRUCTION ～

Text : C・LAN



新しいカードを入れて、デッキが少しずつ強くなっていくのは楽しいよな。でもな、いくら強いモンスターでも入れ過ぎは禁物だ。知らないうちにデッキが重くなっていないか、一度バランスを見直してみようことをオススメするぞ。

② 移動のバランスを計算してみよう

無属性移動とテレポーターは移動事故を減らしてくれる有用な能力だ。ただし移動自体は低いいため、入るに過ぎないとショートしやすくなる。



デッキの移動バランスを理解する上で欠かせないのが移動値の計算だ。これを行なうことで、バランスに破たんが生じた際に抜き差しすべきカードがすぐに分かる。まず、各色のマスを移動できるカード総数を計算。このとき、無属性移動はあえて外し、テレポーターも移動値のみで計算する([チャロ]なら黄2マス)。次に、各マスの総移動可能数を計算。ここでもやはり、無属性移動とテレポーターはあえて含まずに数えてみよう。この二つを見比べると、足りない色とマス数分かるはず。もしバランスが悪かったら、2色4マス移動カードを中心に、なるべく多くの組み合わせが実現できるように見直しを図ろう。

最後に1枚当たりの平均移動値を算出すれば(ここは無属性&テレポーターを含む)、最適な戦闘支援&魔法カードの枚数も導き出せるはずだ。



戦闘系のエースはぜひ欲しいところ。バウはスターターやポイズンバウを十分に補ってくれる。

CHECK 2 各色マスの総移動可能数

今度は4色のマスそれぞれの合計移動可能マスを計算。これも無属性を除外して数えて、各色20マスを目標に。[アマソーン]や[ウォーリアー]など、移動値3マス+追加移動1マスのモンスターが極端に多くない限り、「各色10枚」が実現できていれば大丈夫だろう。

目標ライン =各色20マス

CHECK 1 各色のマスを移動できるモンスターの合計数

4色それぞれを移動可能なカード枚数を出してみよう。無属性移動を除外して、全色10枚以上が目標。コモンカードが減少するに従って、これを守るのが難しくなるはず。もし2色移動を1枚も入れない場合、30枚すべてがモンスターでも平均は7.5枚になってしまう。

目標ライン =各色10枚

① 新カードを入手! さて、君は何を抜く?

強力なモンスターカードを入手できれば、即投入してデッキの戦力アップを図りたいところ。しかし、有用な能力を持っているモンスターカードの移動値は、そのほとんどが2。引いたレアを何でもかんでも入れていると、すぐに移動面で無理が生じてくる。高レアリティのカードを満載したコンボデッキならカードパワーで補うこともできるが、こうしたデッキをすぐに作るのは無理な話。スターターから引いたカードでデッキをコツコツ育てていく過程で大事なものは、いかに移動値を確保したまま戦闘力をアップさせるか、そして汎用性の高い(二つ以上の目的に使える)カードを選択するかという2点。自分のデッキに足りない要素を把握して、残すカードと抜くカードをじっくり考えよう。



移動事故の減少と戦闘力アップが初期の課題。ほこら→ほこらはほぼ確実に回れるようにしたい。スターターは、移動バランスに関しては問題無いものの、戦闘での決定打に欠ける感がある。



スターターデッキ内の戦闘支援モンスター

緑版の[カブトス]を除き、スターターに封入されている戦闘支援モンスターは14枚。攻撃値アップが多いので、戦闘系モンスター、または[フェレット]が手に入り次第差し替えよう。移動色の関係上[ウォーリアー]が筆頭候補。

攻+9	耐+9	先制
6枚	4枚	4枚
(エンペラー、 コングボス、 ウォーリアー)	(ブラッグス、 アーマトード)	(ビーバ、 アマソーン)

なるべく抜かない方がいいカード

[エンペラー]



[コングボス]



[エンペラー]、[コングボス]、[アーマトード]の3枚は移動色の代用が効かないので、よほどのことが無い限り2枚ずつ入れておきたい。[キラレディー]は配置モンスターを飛び越えるために使用。別にこのカードでなくてもいいのだが、配置モンスターが邪魔で進めない場面は必ずある。いずれにしてもテレポーター、無条件移動の回避用カードが2~3枚は欲しいところ。

また、スターターは攻撃力が決定的に不足しているため、アタッカーを手に入れるまでは[ケンタウルスヘル]と[威圧のオーラ]も抜かないようにしましょう。[ケンタウルスヘル]はスターターでは貴重な攻撃値18のカード。[威圧のオーラ]もムラはあるが、支援モンスター中心の攻防では強力だ。

[アーマトード]



[キラレディー]



[キラレディー]は[チャロ]より使いにくい4マス移動可能で、ワープポイントを有効に使えるメリットもある。

早めに差し替えたいカード

[カメボボン]



[ン・キイー]

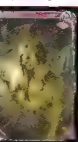


[ン・キイー]は、移動能力が同じで、より戦闘能力の高い[ストラグラール]との差し替え候補。[ストラグラール]が3枚あるなら[ウォーリアー]も減らしていい。[カメボボン]はほこらで能力を使えない点がネック。計4枚ある[ビーバ]、[ブラッグス]と移動色が被っているのも欠点。戦闘支援の[心眼]は、素晴らしい活躍が光ることもあるが、とことん使えない局面も多く、温存しても無駄カードになりやすい。[ポイズンバウ]が溢れている場合などに投入する、交換用のカードと見た方がいいだろう。[レックスセーバー]は初期は重要な攻撃要員だが、[ケンタウルスヘル]、[フェレット]と移動色が被っているため、ほかにアタッカーが入手でき次第数を減らしていこう。

[レックスセーバー]



[心眼]



上記のうち[レックスセーバー]を抜くのは最後にしよう。スターターからいきなり抜くと攻撃力が不安。

ステップアップのためのアドバイス

●ホルダーターンに動かない

チェイサーは、ホルダーターン中に一部の操作ができない【魔法反動】。このときもただ待つのではなく、ホルダーターンする戦闘を想定し、手札内で追い付いて戦闘を仕留められるかをしっかり考えよう。それまでのプレイなら、戦闘支援カードまで入れればベスト。

●アタッカーを1枚入れ過ぎない



戦闘支援カードは、【ポイズンスパイク】や【メカニコンク】などのエースになるカードもあれば十分。あれもこれもと入れ過ぎないように注意。2枚以上手札にあったら、1枚目が「あつこ」で。

●戦闘前に戦闘を誘わない

戦闘一歩を引ける状況で、いゝまじわは仕留めるのがベストといわねばならない。相手の手札が読めて自分は支援カードなど、状況の有利不利を色々と考えて用意しよう。先制1ターンで戦闘をスタートすると、2ターン目までが重要な1ターン。

●ほくら持ちが得意な点

ほくらでのガン持ちはゲームが泥沼化する一因。ホルダーターンを繰り返して手詰まりになる以外は素直に道を開け、ほくらから離れた場所へ行くと、戦闘も簡単に一番まで仕留められる。



このように、自分の陣地にも押し寄せさせない。相手も押し寄せさせない。相手も押し寄せさせない。相手も押し寄せさせない。

③事故と割り切る前に！ デッキとプレイングを見直す

CHECK 1 無属性カードは何枚が適切？

戦闘支援カード、魔法カードは少な過ぎれば決定打に欠け、多過ぎて移動を圧迫する。適正枚数はどのくらいだろうか。ほくら間の距離はワープポイントを活用しない場合11~14マス。最大効率で常に動くことは難しいので、「12.5÷平均移動値+1」枚は移動カードが欲しい。簡単にいえば、4、5枚は移動に必要。これに戦闘用カードを加えれば、あつという間に6枚に達する。一概にはいえないが、青中心のドロウエンジンを組まない限り、無色カードは3~4枚に抑えたい。

CHECK 2 いらぬカードはどんどん捨てる！

戦闘支援カードを手札に残せば、移動に使えるカードは次ターンも残した分だけ少なくなる。こうしたプレイが適切な場合もあるが、基本的にチェイサーはどんなに多くても1枚で十分。ホルダー時も、3回防衛はまずもって無理なので、+30の【フィールドアーマ】など、切り札的な戦闘支援以外は捨ててしまおう。【封じ込め】や【威圧のオーラ】は防衛戦闘では使っても意味が無い場合があるが、それでも温存せずに、さっさと使って手札を減らす方が賢い選択といえる。

CHECK 3 同色3連続マスの中に入らなすべく止まらない

ホルダーに追い付けない、または追い付いても着順が遅いときは、先回りして待つのが得策。このとき、同色が続くマスの中に入ってしまうと、次ターンに一歩も動けない可能性がある。【タワー】や【バククル】で破壊される可能性も含めて、残す手札には注意しよう。もし動けなくなってしまうたら、基本的には全部捨てる。戦闘用モニターくらいは残してもいいが、ホルダーが一つ先のほくらに行ってしまうこともある。腐らずに周囲の状況をよく見て捨て札を選ぼう。

移動可能なカードが1枚も無かったり、距離的には一番ホルダーに近いのに手持ちのカードでは追い付かなかったり、あるいは攻撃力の低いモニターばかりで戦闘を挑めなかったり……プレイを重ねれば、こうした現象には少なからず出くわすものだ。

もちろん、配られるカードがランダムである以上、事故はつきものである。完全に無くすることは不可能だ。ただ、それがデッキの構造上の問題だったり、プレイング次第で回避できることだったりする、いわゆる「人為的ミス」であることも考えられる。

事故が多いと感じる人は、まずデッキを確認、そしてバランスに問題が無ければプレイングを見直してみよう。強力な戦闘支援カードやアタッカーを温存するあまり、自ら移動力を縛ってしまうのは悪い例。本作は競争奪戦に加わってこそナンボのゲーム。ときには思い切って捨てる勇気も必要だ。



戦闘支援や魔法カードを入れれば、毎回1枚引く計算に。過ぎると事故率アップ。5枚以上は引く計算に。

全くと移動できない状況に陥ると、2ターン連続と悲惨。

こいつらは問答無用で投入！



これらのカードは、問答無用で投入していい。エースで【ポイズンスパイク】があれば無くてもいい。



空気が無ければ移動できないが、3マスポートは魅力。チェイサーの追跡を防ぐ壁モニターにもなる。オーバーキルには注意。



戦闘支援モニターの雄。攻撃力+3がデカイ。【レックスセーバー】を抜く前に【ポイズンスパイク】などのアタッカーもそろえたい。



【ソ・キー】は赤マス限定で攻撃値が21にアップするが、【ストラグラ】は7歩でこれを実現。耐久値も3高く、どう見ても優秀。

戦闘や移動で目覚ましい活躍が期待できるカードは、入手できたら大ラッキー。すぐにデッキに入れてみよう。その強さを実感できるはず。ここでは、とりえず入れて損の無いカードを紹介しよう。やはり重要なのは「汎用性の高さ」だ。



レアの2トップといえるのが【鬼ブル】と【ディープシーカー】。無造作にデッキに放り込んで問題無し。

【鬼ブル】と【ディープシーカー】

蟻よさらば！ ここが変わった！

新バージョンの変更点

～ NEW VERSION REPORT ～

Text : C・LAN



みんな知ってた？ 10月下旬くらいに新バージョンが出荷されるらしいの。4種類のカードの効果が変わるから気を付けてね。配置デッキが弱くなって、ピソズリもしばらく落ち込んでたけど、今度は【破壊の業火】に目覚めたみたい。

配置型に大打撃

現在、渋谷G1GOと池袋G1GOの両店で「アヴァロン」の鍵「新バージョン」のロケテストが行なわれている。この内容を反映したものが、10月下旬ごろに正式に出荷される予定だ。新バージョンで変わるの、以下に挙げる4種類のカードの能力・効果。いずれも配置型デッキのキーカードであり、今後の配置型デッキは大幅な改変を余儀なくされることは明らかだ。

少なくとも、「アーミーアント」と「ディスプレイス」を使った配置型デッキは、配置する努力に見合わない「ため、ほぼ機能しなくなるだろう。

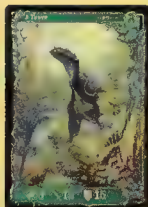
配置型デッキの今後

「マルチダウン」が防御戦闘に使用しなくなるため、配置のみにターンを費やすような低速タイプは激減すると予想される。

「アーミーアント」、「チャロ」、「タワー」などが多いデッキは、ターンの進めば自然に10体くらい配置することになるため、即効性のある戦闘モンスターを備えつつ、「カリバーホーン」を主役に据えるタイプになるのではないだろうか。



配置で効果が発動するモンスターは依然強力。【カリバーホーン】が必須モンスターか？



【アーミーアント】

赤 Rare

変更後の能力・効果

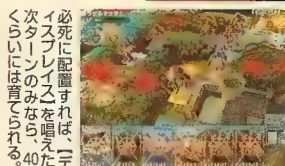
移動値/攻撃値/耐久値=2/10/10、
【戦闘時発動】攻撃値および耐久値に(アーミーアントの配置数)×2をプラスする

今後はどう使う？

10体配置でやっと30超え、しかも【ディスプレイス】では1ターン(対立相手のターンも含むため、実質2ターン)しか持続しない。山札と捨て山を高速で回し、毎ターン【ディスプレイス】を唱えるデッキ作りも面白そうだが、その苦勞に見合わない気がする。これはズバリ、残念レアか？



基本値がアップしたのにはさややかなプラス要素。コック増やして「増殖」で……って、もう一回りフクといかな。これからはフアンデッキのお供に。



必死に配置すれば、ディスプレイスのみなら40くらいは耐えられる。

【スカルマン】

青 UnCommon

変更後の能力・効果

【戦闘開始時発動】手札をすべて捨て、【戦闘支援】3枚を捨て山からランダムに手札に戻す。戻した手札は捨て山に行かずに破壊される

今後はどう使う？

消滅の無限ループは回避できるようになったが、そもそも【マルチダウン】がこれまでのように使えない。とはいえ、捨て山の戦闘支援カードを1回リサイクルできるだけでも十分強力。【スカルマン】自体の有用性はあまり変化していない。【フィールドアーマ】や【墓場の暗盾】を拾おう。



レア級の強さを持つ「スカルマン」だが、その強さも「マルチダウン」があつてこそいえる。それでもホルダー時は信頼に足る壁になつてくれるだろう。



回復カードが壊れることはあまり問題では無い。逆に「マルチダウン」で攻めに使ってみよう。

【ディスプレイス】

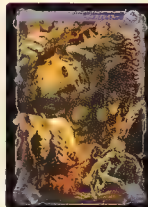
魔法 Rare

変更後の能力・効果

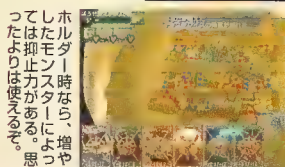
ターン終了時、あなたの全配置モンスターが、あなたの居るマスのモンスターに変わる(効果は1ターンのみ)

今後はどう使う？

強力なモンスターを配置できれば、一時的に鉄壁の防御を築ける。60/60の【クワガドス】を増やすとか……しかし、そんな都合のいい状況はそうそうあるはずも無く、大抵は使いどころに困り捨て山へ。チェイサーとして行動したときに使いたいことが劇的に少ないのが難。君なら何を増やす？



「ファントムゼリー」や「ヤン」を増やせば負けでも次になる。強力な戦闘支援がある「ニオク」も面白いかも。ちと強引か。



ホルダー時なら、増やした抑止力がある。思ったよりは使えない。

【マルチダウン】

緑 VeryRare

変更後の能力・効果

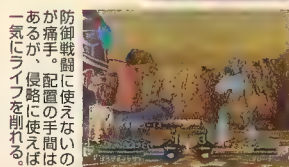
対戦モンスターの耐久値を(あなたが配置しているモンスター数)×3マイナスする。この効果で耐久値が0になることは無い

今後はどう使う？

このカードに関しては、これまでが壊れていたといわざるを得ない。侵略側ならともかく、防御側に使われるとちょっと困惑。この変更により磐石の防御カードから地位が逆転。【悪夢の戦い】のようなオーバーキル狙いの侵略カードに早変わり。となればやはり【悪夢の戦い】の方が使いやすいかな。



どんなに配置モンスターが多んでも「溶かし切る」ことはできない。本来は「アンチシナジー」を形成するも「アサン」ご用達の1枚になるか？



防御戦闘に使えないのが痛手。配置の手間はありますが、侵略に使えば一気にライブを削れる。

需要ダウンが予想されるカード



配置型デッキというジャンルが残るならば、まだまだ需要はあるかも。

配置型デッキの対策カードとして価値のあった【絶命の波動】や、能力に変異は無くても配置型デッキに欠かせない【キングオクトバ】などは、これまでよりも需要が下がると思われる。さて、実際はどうなる？

【絶命の波動】 【キングオクトバ】 など

需要アップが予想されるカード



敵が一つ減った「ボイズンスバイク」は心臓の時に代が到来した！

現在も愛用者が多い【ボイズンスバイク】は【マルチダウン】に溶かされなくなったため、先制付きの勝手がさらにアップすることに。配置型デッキ相手においと飛べなかった【インフィニティ】も高騰か？

【ボイズンスバイク】 【インフィニティ】 など

COLUMN

戦局の推移
による
必要の変動

配置型デッキのキーカードが大幅に弱体化したことで、今後のデッキ勢力分布も大きく塗り変わるだろう。それに伴い、直接変更が無いカードの中にも、市場での需要が変動するものがあると考えられる。簡単にまとめてみた。

常勝無敗を目指すために必要な心得

戦闘支援の駆け引き

～ DIPLOMACY OF BATTLE SUPPORT ～



Text : 伊勢猫

モンスター同士が素で殴り合うなんてのは、ほとんどあり得んちゅーのは分かってるやろな？ 戦闘を仕掛けたんはいいが、後になって「……しまった！」なんていわんように、基本から極意までをみっちりと言えとかなあきまへんぞ？

手札破壊でカードを拝見？

残り手札色で白っぽく表示される純粋な戦闘支援カードは、多彩な効果を持つために使われるまで効果を予測できない。しかし、【バックル】や【タワー】といった手札を破壊するカードがあるなら話は別。効果の発動時に対立プレイヤーの手札を閲覧可能なため、デッキ内に組み込まれた戦闘支援カードを特定できる。



【バックル】



手札を破壊or盗むと同時に、戦闘支援カードをチェックできる優れものだ。

戦闘支援モンスターの属性傾向

属性 効果	黄	青	赤	緑
先制付加	◎	—	◎	○
攻撃値+9	—	◎	○	◎
防御値+9	◎	◎	—	△

属性ごとの戦闘支援能力で付加される能力は左表の通り。赤属性の【フェレット】を除くと、先制、攻撃値+9、耐久値+9の3種類がある。緑属性はすべての能力を付加可能だが、耐久値+9の【カブトス】はデッキに入りづらいカードなので、読みから外して問題無い。



戦闘支援の組み合わせで負けそうならあえて2番手を取るのも立派な作戦だ。



戦闘支援の存在を意識しておかないと……、勝てる戦闘で敗北することも。

戦闘支援の基礎知識

最も基本的なライフ回復の手段にして、鍵の所有権を奪うために必要な、対立勢力とのモンスター同士の戦闘。この重要な戦闘を有利に進めていく上で、忘れてはならないのが戦闘支援カードの存在だ。

戦闘支援カードは、手札色から支援効果を判別不能な「純粋な戦闘支援カード」と、支援効果が予測可能な「戦闘支援能力を持つモンスターカード」の2種類。ほとんどの戦闘で汎用性の高い後者が使われるため、属性傾向による読み合いが必要不可欠となる。また、中には戦闘前や戦闘時に発動する特殊能力を持ったモンスターも居るので要注意！ 対戦プレイヤーの残り手札と配置モンスターの能力は普段からこまめにチェックしておきたい。

戦闘支援の二択とブラフ

ケース1

【チャロ】
攻14 耐16

【ケンタウルスヘル】
攻18 耐12

防御戦闘で効果的な【フェレット】のみを手札に残した場合だと、赤属性は先制or攻撃値+9のいずれか。侵略側からすれば先制付加の戦闘支援カードを手札に残せばよく、手札に残した【ビーバ】が使われて負け確定。ある意味で、戦闘以前に自分の負けが確定してしまっている状況だ。

ケース2

【チャロ】
攻14 耐16

【ケンタウルスヘル】
攻18 耐12

ここで、行動終了前に捨てた手札の中にあつた青属性カードも残したとすると……、耐久値+9を侵略側は考慮に入れなければならない。この組み合わせの場合だと、先制or防御+9に対して1枚の戦闘支援モンスターで勝ちが確定せず、侵略側はウソの逆二択を迫られる結果となる。

戦闘に使えないカードも、よく考えれば手札に残す意味はある。



【バックル】などを使われるとバレバレだが、破壊対象にもなる。

行動終了や戦闘前に不必要なカードを捨てるのは基本だが、これは主にチェイサー時のお話。ホルダー時や勝ち確定の鍵争奪戦では、戦闘に不要なカードでもあえて手札に残しておくことで、得をするケースが意外に多かつたりする。

ここで重要になってくるのが、戦闘支援モンスターカードと、属性別に付加される効果の相関関係。単色のカードだけを手元に残してもチェイサー側に選択を迫れないが、足りない付加能力を補う属性カードを残すことで、負けるハズの戦闘も逆転が可能。できるだけ次の行動に使用しそうなカードを残しておけば、それだけで次のターンを有利に運べる。



戦闘支援は後出しが有利？



「戦闘支援の二択で、毎回読み負ける……」なんて状況は無いだろうか？ 実は戦闘前の戦闘支援カードの選択中も、対立プレイヤーの残り手札を確認可能。このため、先にカードを選択してしまうと……使用カードが相手にバレバシ。これを回避するには、ギリギリまで粘るしか無い。



ライフに余裕があるなら、オーバーキルを狙うより次のことを考えた方がお得。

余剰カードは戦闘で処分

ゲームのスタート直後などは、手札を捨てるよりもスピード重視でホルダーに飛び込むケースも多いと思う。こういった場合に戦闘支援無しで勝ちが確定した状況なら、不要な戦闘支援カードを捨てるチャンス！ 次ターンで移動の邪魔になる純粋な戦闘支援カードや、戦闘支援モンスターを使って次のターンに備えよう。



カード資産を数値で判断!

トレードレーティング

~ TRADE RATING ~

Text : 伊勢猫

トレードする前に、まずは自分なりにカードの価値を決めておくことが大切なんだ。これが分かっている、お互いに欲しいカードの価値を比べて……トレード成立だぜ!

※この記事は「編集部ライター同での、リアリティと実用度から割り出し、おおよその価値の目安」を載すもので、**〇**で示した数値を元に、トレードを推奨するものではありません。

レア〜スーパーレアカード 編集部内参考評価ポイント一覧 ~ニューバージョン版~

属性	稀少度	カード名称	C・LAN	伊勢猫	書之字	平均値	属性	稀少度	カード名称	C・LAN	伊勢猫	書之字	平均値
黄	R	ポイズンバイク	6	7	4	5.7	緑	R	タワー	4	5	3	4
黄	R	ゴースト	4	4	2	3.3	緑	R	リンリン	3	4	4	3.7
黄	R	魔法剣士	1	2	2	1.7	緑	R	リッチー	2	2	3	2.3
黄	R	絶望のトビラ	2	2	2	2	緑	R	ウッデン	3	3	4	3.3
黄	R	暗黒魔王	4	4	3	3.7	緑	R	鬼ブル	10	10	10	10
黄	VR	インフィニティー	22	28	25	25	緑	VR	プレスト伯爵	18	20	22	20
黄	SR	プラテウム	25	28	28	27	緑	SR	クワガドス	30	40	40	36.7
青	R	マーメイド	3	4	3	3.3	魔	R	ディスプレイ	1	2	3	2
青	R	ディーブシーカー	12	10	20	14	魔	R	天変地異	1	1	1	1
青	R	ダゴン	4	5	5	4.7	魔	VR	破壊の業火	18	16	8	14
青	R	オクトバ	1	1	1	1	魔	VR	絶命の波動	15	14	9	12.7
青	R	メガジョー	1	2	1	1.3	戦	R	破壊の報復	2	2	3	2.3
青	VR	キングオクトバ	20	22	18	20	戦	R	死の驚揺み	2	2	2	2
青	SR	ケルビー	60	55	60	58	戦	R	封じ込め	3	3	3	3
赤	R	アーミアント	1	1	5	2.3	戦	VR	メルトダウン	8	9	9	8.7
赤	R	メカニモンク	5	6	5	5.3	戦	VR	光の盾	7	8	7	7.3
赤	R	阿	2	2	2	2	戦	VR	悪夢の戦い	9	10	11	10
赤	R	云	2	3	2	2.3	戦	VR	特性侵食	5	6	5	5.3
赤	R	ガルダ	3	4	4	3.7	戦	SR	かすめ取り	50	32	35	39
赤	VR	カリバーホーン	20	26	32	26							
赤	SR	グラディエーター	15	15	11	13.7							

※最低1〜最高99ポイントの枠内でレア〜スーパーレアを評価。バージョンアップ後のカード効果を採点対象としている。

トレードでの価値と基準

カード本来が持つリアリティに加えて、その実用性や所有枚数などで変動していくトレードの価値観。それぞれプレイヤーが違った視点から価値を判断するため、原則として絶対的なトレードの基準は存在しない。とはいえ、リアリティと実用性の2点だけに絞り込めば、おおよその価値を知ることにはできる。

そこで今回は、攻略ライターの視点からレアカード以上の評価ポイントを算出。これらの数値を参考に自分なりの価値観を把握しておけば、スムーズなトレードができるので、ぜひ試してみてください。



通貨単位は「1鬼ブル」

ここではポイントの統一単位として、実用性が高く、現実的に入手が可能なレア【鬼ブル】を採用。1枚=10ポイントに換算して、カードのリアリティと実用性のみ(個人資産は対象外)で評価ポイントを算出。

評価基準とカードの価値観

C・LANの場合

やはり明言せねばならぬのは【ディーブシーカー】と【鬼ブル】の比較論だろう。自分の場合「デッキに1枚だけ入れるならどちらか?」という観点。【鬼ブル】は確かに強いけど「【チャロ】と【女神】のいいトコ取りした【ケンタウルスヘル】」であり、このカード3枚持ってるし……ってちと違う? ベリーレアは【インフィニティー】が僅差でトップ。すぐ退出するCPUには使えないし、【かすめ取り】が無いと今イチ不安。キャラ人気は高いけど、なかなか飛び立てない日和見天使様なんですよっと。

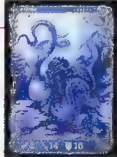


入手したいこのカード!

いや、マジ0枚。いまだに【暗黒魔王】使ってます。一度、5枚で16マス移動→手札0のホルダーの【ケンタウルスヘル】に【暗黒魔王】で勝ったコトが。【ポイズンバイク】なら負ってたね、グスン。

放出したいこのカード!

ロケテも含めて一番多いのが【オクトバ】7枚。これをどうしろと? せめて攻撃値が18あれば、と新POMIに淡い期待を寄せる毎日。海洋族デッキを操る海人(シズマ使い限定)にもれなく進呈します。



伊勢猫の場合

汎用性が高いモンスターに対して、状況が限定されること多い戦闘支援の評価は低め。トップレアについては、意見の分かれるところだと思うが……、枚数が欲しい【鬼ブル】と、ずば抜けた性能を持つ【ディーブシーカー】は等価値と判断。ベリーレアの中では、汎用性が高いと思う【インフィニティー】をトップとして以下を採点してみた。

実用度で本来のリアリティを超える1対1のトレードは考えづらいが、リアリティの価値しな【グラディエーター】はこころ辺が妥当……か?

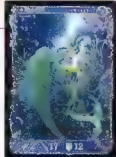


入手したいこのカード!

複数枚がデッキに入るため、現実的な範囲で一番欲しいカードはコレ。というか、緑属性のレアはロケテ版からなぜかツモが悪くて、いまだに自力のツモが一切無しなのはどういうことか……。

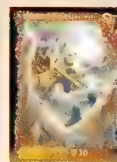
放出したいこのカード!

一番始めに引いた思い深いレアにして、手持ちが一番多いのが人魚姫。コレクション+デッキ使用+トレード放出しても……。まあ、トレードの+αとして使えるカードなだけ、だれかよりマシかも。



書之字元帥の場合

モンスターの特殊能力に引かれる私の場合、トップレアは【ディーブシーカー】、【鬼ブル】は強いんだけど面白味が無いんだよね。また、点数表で実際にトレードの対象となる(=欲しい)のは2点が限度かな。【オクトバ】や【天変地異】は、今のところこれらを使用したデッキジャンルが無いので、実際のトレードでは有力アンコモンと交換してしまうこともしばしばだろう。ちなみに、【グラディエーター】は一応11点を付けたけど、【鬼ブル】の方が価値が高そうな気もちらほら……。

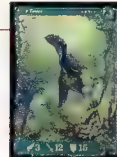


入手したいこのカード!

つーか、使ってる人を見るとうらやましく感じるんです。【ゴースト】よりも歩数が稼げるケースが多いんで、移動の足しにしたいんだよね。今のところ【鬼ブル】【ディーブシーカー】は足りてます。

放出したいこのカード!

中堅どころのレアで、欲しがる人も多いけど、余ってます。私は高速移動型のデッキを愛用してるんで、【タワー】の能力発動時のタイムロスが大きなペナルティと感じてしまう。神経質過ぎか?



最高峰の超レアカードを使いこなせ!

スーパーレア徹底紹介

~ SUPER RARE CARD INTRODUCTION ~

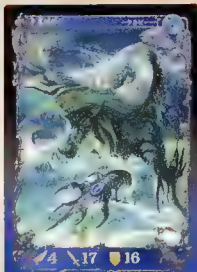
Text: 伊勢猫



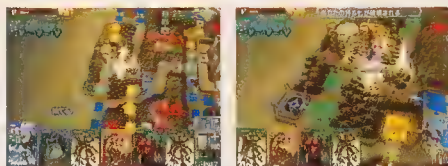
ケンちゃん曰く「キラキラしたカードの中でも、一番強い王様カード」がスーパーレアなんだって! どれも強お〜いカードばかりなんだけど……、意外と気付かない落とし穴なんかもあるから、ちゃんとして注意しないとダメだよ!!

青属性 【ケルピー】 Kelpie

全モンスター中で最高の移動性能“無条件移動4”を備え、移動時に通過した配置モンスターを、全プレイヤーの持ち札(デッキ+手札+捨て山)から破壊する究極の移動モンスター。基本能力値を見ても攻撃値17、耐久値16と高く、移動&アタッカー要員として非常に優秀。自分の持ち札を破壊してしまう欠点でさえ、プレイング次第では強力な武器となる。



移動開始マス~移動終了マスの一つ手前までに配置されたモンスターが破壊の対象。このため、移動~配置したモンスターは破壊されなくて済む。



黄属性 【プラテウム】 Platinum

戦闘勝利することで、次のターン開始時にほこら(選択可能)へテレポートが可能なモンスター。ホルダー時に特殊能力を発動できれば、一瞬でほこら間を移動可能な究極モンスターだが……、一切の戦闘支援カードが使用不能な制限付き。攻撃値19、耐久値17と基本の戦闘性能は最高クラスなので、手札破壊系のカードと1セットでデッキに組み込みたい。



【バックル】や【タワー】とコンボで使って、勝利を確実なものに。ちなみにほこら上の戦闘で勝利した場合、移動先に選択できなかつたりする。



緑属性 【クワガドス】 Kuwa-ga-dos



攻撃値と耐久値は、最大60まで育てることが可能。30前後まで育てば十分な強さを発揮するが……。手札破壊と【光の盾】が最大のライバルか?

手札(NEXT含む)に持っていれば、自分以外のプレイヤーがカードを使う度に攻撃値と耐久値が育っていく、特殊なモンスター。育成中は実質5枚の手札で行動しなくてはならないが、数ターン耐えれば最強モンスターが降臨する。ただし、育成中に破壊されるならまだしも、【タワー】で盗まれると……。恩を仇で返される結果になってしまうので要注意!



赤属性 【グラディエーター】 Gladiator

対戦プレイヤーと自分のライフ差分だけ、攻撃値が倍加するモンスター。ただし、倍加するのは対戦プレイヤー側のライフが多かった場合のみで、お互いのライフが同じ場合や、自分のライフが多い場合は……何と攻撃値0。さらに戦闘支援が使用不能な制限まで付くため、強さを発揮できる局面はかなり限られる。正直、デッキには入れづらいカードだ。



手札破壊系のカードと組み合わせれば、一応はオーバーキルも狙えるが……。カードコレクションとしての価値は高いが、実用度はかなり低い。

コレクター必見!! EXカードとは……!?

今月号の本誌にも付録として付いている“EXカード”とは、ゲームプレイ時には排出されないエクストラカードのこと。当然、実際のゲームでも使用可能なカードだが、性能はスターターのコモングラスと同程度となっている。

現時点では【ワルキューレゼロ】と【アルビノ】の2枚のみが公開されているが、このほかに何種類も存在する様子。実用性よりは、コレクションアイテムとしての位置付けが正しいカードのようだ。

【ワルキューレゼロ】

オープニングに登場するモンスター。公式カードバインダーの特典。



【アルビノ】

見た目は【暗黒魔王】の亜種(?)っぽい。今月号の本誌付録。

戦闘支援 【かすめ取り】 Trick-Taker



反則的な強さこそ発揮しないものの、汎用性と確実性に優れた戦闘支援。意図的に【消滅】や【光の盾】などを取られられないように注意すること。

その名の通り、対戦プレイヤーの使用した戦闘支援カードを盗んで自分のモンスターに使ってしまう、屈指の戦闘支援カード。攻守ともに使用可能な汎用性を持ち、支援無しで勝利が確定している状況なら9割以上は勝ちを収められる。とはいえ、純粋な戦闘支援カードの中には、盗むと状況が一変するカードも存在しているので、対策カードの存在を忘れずに。



EXを除く全カードを収録

新バージョン対応カードリスト

~ CARD LIST ~

Text : C・LAN



今回は、新バージョン対応のリストを掲載しました。これで、筐体から排出される全カードの、最新のリストっちゃうことになりすな。スーパーレア対応版の、特殊能力スタック速度表も掲載しとるで。そうそう、今回は「無属性移動」と「無条件移動」の表記が変わっているさかい、注意したってや。

※移動目安の「□」は無属性移動、「☆」は無条件移動を表す。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
黄	C	ビーバ	珍獣族	2	16	11	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(先制能力を付加)	●●●●
黄	R	ボイズンスバイク	邪心族	2	8	16	[戦闘時] 発動	後攻★攻撃成功時、対戦モンスターを「ゴースト」のカードに変え、あなたの手札に加える	●●●●
黄	C	アライクバ	珍獣族	3	15	13	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★【配置後】発動:耐久値に(このターンの移動数)をプラスする	●●●●
黄	UC	チャロ	珍獣族	2	14	16	[配置後] 発動	3マスのテレポートを行う	●●●●
黄	C	ビッグボウ	巨人族	3	14	17	[配置後] 発動	配置後に使用するモンスターの移動値はテレポートになる	●●●●
黄	R	ゴースト	邪心族	1	18	10	[移動後] 発動	(あなたの現在の手札枚数)分、テレポートを行う	●●●●
黄	R	魔法剣士	戦人族	2	17	16	[戦闘勝利時] 発動	対戦相手は次の行動時、全てのカードの基本移動値が1になる	●●●●
黄	UC	キャッスルカノン	機械族	2	10	17	[侵略戦闘時] 発動	侵略戦闘時、このモンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	●●●●
黄	C	ブラググス	亜竜族	2	12	16	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(耐久値+9)	●●●●
黄	R	絶望のトビラ	機械族	2	16	10	[配置後] 発動	4マス以内の対立モンスターのいるマスにテレポートを行う	●●●●
黄	C	キラレディー	戦人族	2	16	11	[移動後] 発動	2マスのテレポートを行う	●●●●
黄	SR	プラテウム	精霊族	2	19	17	[戦闘勝利時] 発動	あなたは次の行動開始時、ほこら1つにテレポートを行う★このモンスターは、【戦闘支援】カード使用不可	●●●●
黄	R	暗黒魔王	邪心族	2	1	9	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、黄属性以外のモンスターを即死させる	●●●●
黄	VR	インフィニティ	精霊族	2	18	16	[戦闘勝利時] 発動	あなたは次の行動開始時、対立相手1人がいるマスにテレポートを行う	●●●●
黄	UC	ジャンプ	珍獣族	2	16	11	[戦闘後] 発動	あなたは次の行動開始時、2マスのテレポートを行う	●●●●
黄	C	AI	珍獣族	3	15	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(先制能力を付加)	●●●●
黄	C	ストラグラール	戦人族	2	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★【戦闘時】発動:攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	●●●●
黄	UC	女神	精霊族	3	16	13	[移動中] 発動	無属性移動が行える	□□□□
青	C	エンペラー	珍獣族	2	16	9	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(攻撃値+9)	●●●●
青	R	マーメイド	海洋族	2	17	12	[移動中] 発動	無属性移動が行える★移動後、手札を全て捨て、(捨てた枚数)分ドローする	□□□□
青	UC	シータンク	機械族	3	15	13	[配置後] 発動	【マップ上魔法】カード1枚を、捨て山から選び手札に加える	●●●●
青	R	ディープシーカー	海洋族	2	15	13	[配置後] 発動	配置したマスと同属性のカード2枚を、デッキからランダムで手札に加える★※無属性マスに配置した場合は、【マップ上魔法】カードが【戦闘支援】カードが対象になる	●●●●
青	UC	アンチュ	珍獣族	2	8	17	[配置後] 発動	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える	●●●●
青	SR	ケルビー	精霊族	4	17	16	[移動中] 発動	全てのマスを無条件で移動でき、このモンスターに通過されたモンスターを表すカードはターン終了時に全プレイヤーの持ち札から破壊される	☆☆☆☆
青	R	ダゴン	海洋族	2	13	17	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの【戦闘時】発動能力を全て封じる※【戦闘支援】カードの能力は対象にならない	●●●●
青	C	シーミラー	機械族	3	16	11	[配置後] 発動	青マス配置後、選んだ手札1枚を複製する	●●●●
青	UC	ファントムゼリー	海洋族	3	14	14	[戦闘敗北時] 発動	手札を全て捨て、カード6枚を捨て山から選び手札に加える	●●●●
青	C	レッドザガ	海洋族	4	17	13	[移動後] 発動	【マップ上魔法】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	●●●●
青	C	ブルーザガ	海洋族	4	11	16	[移動後] 発動	【戦闘支援】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	●●●●
青	R	オクトバ	海洋族	2	14	16	[戦闘勝利時] 発動	手札を全て捨て、カード4枚をデッキから選び手札に加える	●●●●
青	C	セイレーン	邪心族	3	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(耐久値+9)	●●●●
青	UC	スカルマン	邪心族	3	15	15	[戦闘開始時] 発動	手札を全て捨て、【戦闘支援】カード3枚を、捨て山からランダムで手札に戻す(使用後は破壊)	●●●●
青	R	メガジョー	海洋族	4	15	13	[戦闘時] 発動	モンスターカードを【戦闘支援】カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの【戦闘時】発動能力をこのモンスターに付加する	●●●●
青	C	カメボボン	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★【戦闘開始時】発動:青マスで戦闘を行う場合、対戦相手は【戦闘支援】カード使用不可	●●●●
青	C	アーマード	亜竜族	2	9	15	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(耐久値+9)	●●●●
青	VR	キングオクトバ	海洋族	3	15	17	[配置後] 発動	対象プレイヤーはデッキにあるモンスターカードを周囲1マス全てに配置する	●●●●
赤	R	アミーアント	昆虫族	2	10	10	[戦闘時] 発動	攻撃値および耐久値に(アミーアントの全配置数)×2をプラスする	●●●●
赤	R	メカニモク	機械族	2	9	15	[戦闘時] 発動	攻撃値に(このターンの移動数)×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	●●●●
赤	C	アサン	戦人族	3	10	9	[戦闘時] 発動	先制★攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値) %の確率で相手を即死させる	●●●●
赤	C	フェレット	珍獣族	2	12	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる★【戦闘支援】カードとしても使用可能(先制および 攻撃値+3)	●●●●
赤	UC	バルキリー	精霊族	3	10	16	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたと対戦相手との最短距離のマス数)×2をプラスする	●●●●
赤	UC	アーマジロ	獣族	3	0	18	[戦闘時] 発動	後攻★受けたダメージを倍にして返す	●●●●
赤	UC	黒の王	獣族	3	12	19	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値) %の確率で相手を即死させる	●●●●
赤	SR	グラディエーター	戦人族	2	11	14	[戦闘時] 発動	攻撃値が(対戦相手のライフ数-あなたのライフ数)分、倍化する★このモンスターは、【戦闘支援】カード使用不可	●●●●
赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	2	18	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる	●●●●
赤	C	スフィンクス	機械族	3	15	14	[戦闘時] 発動	赤マスで戦闘を行う場合、対戦モンスターの攻撃値を1/2にする	●●●●
赤	C	キマイラ	邪心族	4	9	9	[戦闘時] 発動	モンスターカードを【戦闘支援】カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの攻撃値および耐久値をこのモンスターにプラスする	●●●●
赤	R	阿	巨人族	2	12	15	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+12、それ以外なら耐久値+9	●●●●
赤	R	云	巨人族	2	15	12	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+12、それ以外なら攻撃値+9	●●●●

表の見方

属性:色が書いてあるのはモンスター、「魔」は魔法、「戦」は戦闘支援。レアリティ:希少度を表す。「C」:コモン、「UC」:アンコモン、「R」:レア「VR」:ベリレア、「SR」:スーパーレア。後者ほど希少。名前:カードの正式名称。移動値:基本となる移動力。攻撃値・耐久値:モンスターの攻撃値・耐久値(基本値)。発動条件:モンスターに特殊能力がある場合の、発動するために必要な状況と条件。特性:特殊能力やカードの効果。移動目安:追加移動までを含む色と総移動数。テレポートは特殊なので含まれない。



戦闘時に発動する能力でも【封じ込め】や【ダゴン】で防げないものも一つだけある。それは【キャッスルカノン】のスイッチ能力。この入れ替えは侵略戦闘時にもみ発動する。つまり戦闘開始の時点で適用されるか否かが決定されてしまうのだ。能力の発動自体は速度5でも、封印されることが無いという珍しい例だ。同様の効果を持つ【悪魔の天秤】は防げるぞ。

※移動目安の「□」は無属性移動、「☆」は無条件移動を表す。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
赤	R	ガルダ	巨人族	3	5	5	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスし、耐久値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする	●●●
赤	VR	カリバーホーン	獣族	2	9	15	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたが配置しているモンスター数)×5をプラスする	●●
赤	C	ン・キーン	珍獣族	2	15	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★[戦闘時]発動:赤マスで戦闘を行う場合、攻撃値に6をプラスする	●●●●●
赤	C	ウォーリアー	戦人族	3	17	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	●●●●●
赤	UC	サラマンダー	竜族	2	18	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える	□□
緑	C	バツクル	珍獣族	3	16	14	[移動後] 発動	対立相手1人の手札をランダムで1枚破壊する	●●●●●
緑	R	タワー	邪心族	3	12	15	[配置後] 発動	対立相手1人の手札1枚を盗む	●●●●●
緑	R	リンリン	昆虫族	2	0	9	[戦闘時] 発動	緑属性以外のモンスターの攻撃を反射する	●●●●●
緑	C	チャイリン	珍獣族	3	14	16	[戦闘勝利時]発動	戦闘マスの周囲1マス全てにこのモンスターが増殖する	●●●●●
緑	UC	ピッケル	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、赤属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	●●●●●
緑	UC	パン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、黄属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	●●●●●
緑	UC	ルーン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、青属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	●●●●●
緑	C	コングボス	獣族	2	14	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	●●●●●
緑	R	リッチー	邪心族	2	12	6	[配置後] 発動	このモンスターを配置している間、あなたの全配置モンスターに耐久値を2プラスする	●●●●●
緑	R	ウッデン	植物族	3	10	15	[配置後] 発動	緑マスにこのモンスターを配置している間、あなたの全配置モンスターに攻撃値を5プラスする	●●●●●
緑	SR	クワガダス	昆虫族	1	1	1	[手札]発動	あなた以外の誰かがカードを使用する度、攻撃値および耐久値が1プラスされる	●●●●●
緑	C	レイゴーン	獣族	3	13	16	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	●●●●●
緑	R	鬼ブル	巨人族	3	18	12	[移動中] 発動	全てのマスを無条件で移動できる	☆☆☆
緑	VR	プレスト伯爵	邪心族	4	10	13	[戦闘時] 発動	1マス以内の全配置モンスターの攻撃値を、このモンスターに乗せさせる	●●●●●
緑	C	ピノ	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★[戦闘開始時]発動:緑マスで戦闘を行う場合、対戦相手は[戦闘支援]カード使用不可	●●●●●
緑	C	アマゾーネ	戦人族	3	16	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	●●●●●
緑	UC	カプツ	昆虫族	2	14	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	□□
緑	C	レックスセーバー	亜竜族	3	17	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる★[戦闘勝利時]発動:耐久値に3をプラスする	●●●●●
魔	UC	イカロスウイング	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	この魔法を唱えたターン、あなたのモンスターは無属性移動が行える	—
魔	UC	女神の息吹	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対象プレイヤーのデッキをゲームが開始された時の状態に戻す	—
魔	VR	破壊の業火	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたがいるマスと同属性のカードを全プレイヤーの持ち札から破壊する★無属性マスに配置した場合は、[マップ上魔法]カードか[戦闘支援]カードが対象になる	—
魔	C	メイジパササイト	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対立相手1人は次の行動時、無属性移動や無条件移動、テレポートを行えない	—
魔	VR	絶命の波動	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたがいるマスと同属性の配置モンスターが消滅する	—
魔	R	ディスブレイク	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたが全配置モンスターが、あなたがいるマスのモンスターに変わる(効果1ターンのみ)	—
魔	R	天変地異	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、対象プレイヤーの周囲1マスに存在するプレイヤーや配置モンスターを数マス吹き飛ばす	—
魔	C	魔法反射	マップ上魔法	—	—	—	[手札]発動	対立相手があなたに唱えてきた[マップ上魔法]を反射する	—
戦	C	墓場の暗盾	マップ上魔法	—	—	—	[戦闘支援] カード	耐久値に(あなたが配置しているモンスター数)×3をプラスする	—
戦	R	破壊の報復	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値および耐久値に(あなたの破壊されているカードの枚数)×3をプラスする	—
戦	UC	威圧のオーラ	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスする	—
戦	UC	フィールドアーマ	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	耐久値に(このターンの移動数)×3をプラスする★[防御]戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	—
戦	C	カードブレイク	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、対戦相手の捨て山にあるカードをすべて破壊する	—
戦	VR	メルトダウン	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの耐久値を(あなたが配置しているモンスター数)×3マイナスする(0以下にはならない)	—
戦	UC	攻撃強化	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたの手札枚数)×7をプラスする	—
戦	UC	突進	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制★珍獣族に使用した場合、攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする★[防御]戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	—
戦	C	悪魔の天秤	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	—
戦	VR	光の盾	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	後攻★(対戦モンスターの攻撃値+対戦モンスターの耐久値)%の確率で、攻撃を反射する	—
戦	R	死の鷲掴み	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターが対戦モンスターと同属性の場合、相手を即死させる	—
戦	VR	悪夢の戦い	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に(対戦モンスターの耐久値の1/2)をプラスし、対戦モンスターの耐久値を1/2にする	—
戦	UC	消滅	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘開始時、あなたの戦闘モンスターは消滅し、ライフを1失う	—
戦	UC	増殖	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、あなたの戦闘モンスターが周囲1マス全てに増殖する	—
戦	C	心眼	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	—
戦	VR	特性侵食	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力をコピーする	—
戦	SR	かすめ取り	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘開始時、対戦相手が使用する[戦闘支援]カードを奪う	—
戦	C	弱体化の霧	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘マスと対戦モンスターの属性が違えば、対戦モンスターの攻撃値を1/2にする	—
戦	C	目くらまし	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの攻撃値と値耐久値を入れ換える	—
戦	R	封じ込め	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力を全て封じる※[戦闘支援]カードの能力は対象にならない	—

カード名	速度	カード名	速度	カード名	速度
黄 ヒーバ	8	赤 グラディエーター	5	戦 墓場の暗盾	5
黄 ボイズンスバイク	8	赤 アーマジロ	8	戦 破壊の報復	5
黄 キャッスルガノン	5	赤 黒の王	8	戦 威圧のオーラ	5
黄 ブラックス	5	赤 スフィンクス	6	戦 フィールドアーマ	5
黄 暗黒魔王	8	赤 キマイラ	5	戦 メルトダウン	6
黄 AI	8	赤 阿	5	戦 攻撃強化	5
黄 ストラグラ	5	赤 云	5	戦 突進	8および5
青 エンペラー	5	赤 ガルダ	5	戦 悪魔の天秤	5
青 ダゴン	2	赤 カリバーホーン	5	戦 光の盾	8
青 セイレーン	5	赤 ン・キーン	5	戦 死の鷲掴み	8
青 メガジョ	4	赤 ウォーリアー	5	戦 悪夢の戦い	5および6
青 アーマード	5	緑 リンリン	8	戦 消滅	7
赤 アーマーアント	5	緑 コングボス	5	戦 かすめ取り	1
赤 メカモンク	5	緑 レイゴーン	6	戦 特性侵食	3
赤 アサシン	8	緑 プレスト伯爵	5	戦 弱体化の霧	6
赤 フェレット	8および5	緑 アマゾーネ	8	戦 目くらまし	6
赤 バルキリー	5	緑 カプツ	5	戦 封じ込め	2

COLUMN

スライバーとアサシンの両方を持つスタック速度について

戦闘支援および戦闘時発動能力の解決速度を、スライバリアまで決めて再度掲載。全体を統括する法則は、……、

- ① かすめ取り
- ② ダゴン、封じ込め
- ③ 特性侵食
- ④ メガジョ
- ⑤ 自パラメータ変化
- ⑥ 相手パラメータ変化
- ⑦ 消滅
- ⑧ 先制、後攻

になる。速度が同じなら「侵略側戦闘支援」V「侵略側能力」V「防御側支援」V「防御側能力」の順に解決される。



戦闘能力は「戦闘時発動能力」のほか、「戦闘開始時発動能力」と「戦闘終了後発動(勝利時、敗北時)能力」がある。これらも「封じ込め」ことはできないが、戦闘終了後の能力なら、あるカードで封印が可能。それは【特性侵食】。これを使ったモンスターは、能力テキスト欄が上書きされてしまうため、戦闘終了後の効果も発動しなくなるのだ。

普通に遊ぶだけじゃもったいない!!

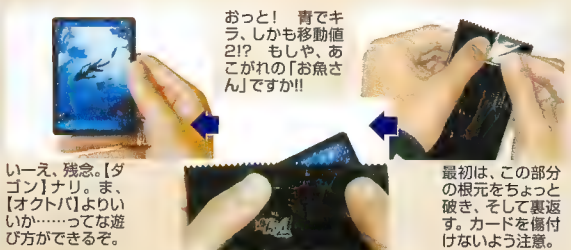
魔導ジャーナル

お八ガキが届く時期と締め切りの関係で、ちょっと投稿関係の話題が寂しい今回。そこで、先月号で載せたドキワク開封法を詳しく掲載。みんなも試して!!

ドキドキしながら知識が身に着く!?

さっそくやり方を紹介。

①まず、ピロー(カードの入った黒い袋の裏面中央、縦に入った袋のつなぎ目を少し破る。ここではまだのぞかない。
②しかるのち、ピローをひっくり返して、先ほどのつなぎ目に沿ってうまく袋を開ける。
③紋章とアヴァロンの鍵と書いてある側を上にし、下からカードを少しだけ出す(フク外だけ見えるように)。ここでモンスターが戦闘支援or魔法かが分かる。もし光ればSR以上確定で激アツたぞ。
④次に、もう少しだけカードを露出させ(移動値が分かるくらい)、ここで第一のカード予測。ここからレアも光るぞ。まだ分らないければ、次



おっと! 青でキラ、しかも移動値2!?! もしや、あそこがれの「お魚さん」ですか!!

いーえ、残念。【ダゴン】ナリ。ま、【オクトバ】よむいいか……ってな遊び方ができるぞ。

最初は、この部分の根元をちよっと破き、そして裏返す。カードを傷付けないよう注意。

に攻撃値↓耐久値の順で、少しずつ露出させる。という感じだ。慣れればだんだん知識が付き、早い段階でアツいかどうか分かるぞ!!

今月の「アヴァロンの鍵」イチ押し店舗

ゲームインファンファン藤沢店 神奈川県



記念すべき第一のお店は、神奈川県藤沢市の「ゲームインファンファン」さん。1プレイ300円(2プレイ500円)混雑時は1,000円交代制で、店内にはトレード掲示板があるぞ。

PR

4フロア(B1~3F)の大型店舗にして、ユーザーフレンドリーな大会を毎月開催しているお店です! アヴァロンプレイヤーのスタッフも、男女問わずおられますので、ぜひお越しください! 近々、「アヴァロンの鍵」の大会も企画予定です!!

ACCESS

JR・小田急線「藤沢駅」下車。南口より江ノ島・戸塚方面へ。
ゲームインファンファン藤沢店HP:
<http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm>

お悩み
一刀両断!

デッキ アトリエ DECK ATELIER

読者のみなさんのデッキを、おこましくも担当ライターが診断しちゃうというこのコーナー。今回は、神奈川県藤沢市の「アヴァロンの鍵」のデッキを拝見するとしましようか。

珍獣大帝君本人によると、「移動・配置することで能力が強化されるモンスターを中心に組んでみました。名付けて「好き好き珍獣族!」とのこと。なるほど、強力レアは少なめですが、【突進】の威力を活かすために珍獣族を増やすというコンセプトは悪くありません。各色の移動バランスもよく、初心者のお手本のような仕上がりになっています。

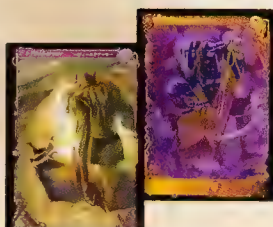
とはいえ、問題点が全く無いわけではありません。まずは戦闘のエース格といえる【暗黒魔王】。これ自体は決して弱いカードではないのですが、やはり黄色モンスターを殺せないのは大きな弱点(特に防御戦闘時)となります。幸いこのデッキには先制付与カードが多数含まれていますので、できれば【ポイズンスパイク】を投入したいところです。

また、戦闘支援カードが4枚と多いことも気になります。手札に余って移動しにくくなることを考えると、2枚くらいが適正な枚数といえるでしょう。そこで、【封じ込め】を同様の効果を持つモンスターの【ダゴン】と交換するのがオススメです。これなら1枚で【アーミーアント】などのエース級モンスターに対抗できますし、いざというときには移動にも使えますからね。一方、このデッキにピッタリの戦闘

支援カードが、【フィールドアーマ】。これは【ビノ】や【カメボボン】で守るときはもちろん、【ポイズンスパイク】や【メカニモンク】で攻めるときにも使える柔軟性があるため、【威圧のオーラ】と差し替えるといいでしょう。これで戦闘支援は3枚。まだ少し多く感じますが、2枚の【突進】はデッキのコンセプトカードなので、手を付けずにおきます。

最後に、「移動時に色が合わない」事故を防ぐためのカードとして、【アンチュ】を加えます。むしろ【イカロスウィング】を増やす手もありますが、珍獣というデッキコンセプトを活かすためには、【アンチュ】のほうがベターでしょう。さて、診断後のデッキは左の通りです。今回採用された珍獣大帝君にはデッキケースを進呈しますね。

攻めるときにも使える「フィールドアーマ」。最近では効果の安定しない「威圧のオーラ」よりもこちらを採用する人が増えてきた。



「ポイズンスパイク」は暗黒魔王よりも優れている点が多い。そうとも思いますが、手札に多く入ると移動しにくくなるので、今回は2枚に抑えました。

珍獣大帝君のデッキ「好き好き珍獣族」

●モンスターカード(25枚)	【サラマンダー】	1
・黄色(6枚)	【ン・キー】	2
【ビーバ】	・緑(7枚)	
【アライクバ】	【バックル】	2
【暗黒魔王】	【ビノ】	2
【ストラグラール】	【コングボス】	2
・青(7枚)	【鬼プル】	1
【エンペラー】	●戦闘支援カード(4枚)	
【マーメイド】	【突進】	2
【カメボボン】	【威圧のオーラ】	1
【アーマトード】	【封じ込め】	1
・赤(5枚)	●魔法カード(1枚)	
【メカニモンク】	【イカロスウィング】	1
【フェレット】		

診断後のデッキ

●モンスターカード(26枚)	【フェレット】	3
・黄色(6枚)	【ン・キー】	2
【ビーバ】	・緑(7枚)	
【アライクバ】	【バックル】	2
【ポイズンスパイク】	【ビノ】	1
【ストラグラール】	【コングボス】	2
・青(7枚)	【鬼プル】	2
【エンペラー】	●戦闘支援カード(3枚)	
【アンチュ】	【フィールドアーマ】	1
【カメボボン】	【突進】	2
【アーマトード】	●魔法カード(1枚)	
【ダゴン】	【イカロスウィング】	1
・赤(5枚)		
【メカニモンク】		

このコーナーでは、アヴァロンプレイヤーの参加をお待ちしています。「イチ押し店舗」:自薦・他薦は問いません。「デッキ診断」:記事を参考に、あなたのデッキをリストアップし、サイドボードや得意戦術などと一緒に応募してください。そのほかにも、いろいろなネタを募集しています。興付にある送りに先に「魔導ジャーナル」宛でドンドン送ってください!!

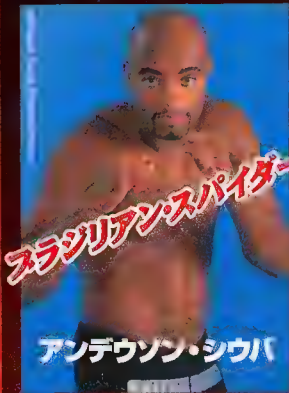
吉田 秀彦



不死鳥柔道王

所属：吉田道場
 出身地：愛知県 大府市
 身長：180cm
 体重：92kg
 生年月日：1969年9月3日

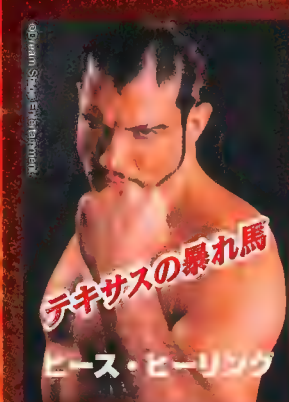
バルセロナオリンピック柔道78kg級ゴールドメダルを筆頭に、全日本学生選手権、嘉納治五郎杯、世界選手権など数々のタイトルを獲得。2002年柔道界から引退表明し、吉田道場を設立。PRIDE.23では、トン・フライに何もさせずアームバーで仕留め、先の「PRIDE GP 開幕戦」では田村源司から袖車でバックアクトを奪っている。



アンデウソン・シウバ

所属：シュート・ボクセ・アカデミー
 出身地：ブラジル サンパウロ
 身長：180cm
 体重：83kg
 生年月日：1975年4月14日

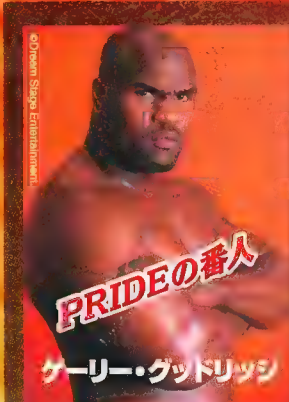
ブラジルのモンスターファクトリー、シュート・ボクセが放つ第三のシウバ。順のようにしなる手足から放たれる打撃は、正確かつ強力。PRIDE.21では、アレックス・ステイープリングをハイキック一撃で血の海に沈めている。そしてPRIDE.22では、アレクサンダー大塚を寝技で完封。ライトクラスの世界トップファイターだ。



ヒース・ヒーリング

所属：ゴールデン・グローリー
 出身地：アメリカ テキサス州
 身長：184cm
 体重：109kg
 生年月日：1978年3月2日

全米サンボ選手権、アメリカのWVCで優勝を飾る。レスリングとサンボで培った堅実なグラウンドテクニックだけでなく、怒い切りの良い打撃でトム・エリクソン、エンセン井上といったビッグネームをことごとく撃破。ノゲイラと初代ヘビー級のベルトをかけて激突。敗れるもPRIDE史上に残る名勝負を演じてみせた。



ケリー・グッドリッジ

所属：フリー
 出身地：トリニダード トバゴ
 身長：186cm
 体重：110kg
 生年月日：1966年1月17日

PRIDE初出場選手との対戦が多く、その実力を計る役目を担うことから「PRIDEの番人」と呼ばれている。「腕相撲世界」の剛腕から繰り出すパンチの破壊力は抜群で、対戦相手を粉砕。K-1などにも積極的に参戦し、強豪ファイターたちとも試合を行っている。アグレッシブファイトを信条とする姿勢は、高い評価を受けている。



柔道王出陣!

ついに柔道王が
 「PRIDE GP 2003」に登場!
 田村に勝った実力はダテじゃないぞ!!



PRIDE GP GRAND PRIX 2003

- PRIDE GP 2003
- メーカー：カプコン
 - ジャンル：総合格闘技
 - 操作方法：8方向レバー+ボタン×4
 - 発売日：秋予定
 - 使用基板：SYSTEM246

Text : MOMO

ポジションを理解して 勝利をつかめ!!



ポジションを覚えて闘え!

基本的な操作方法は、右側のようになっている。中でも特殊なのが、ガードとキックだ。ガードはレバーニューラルの状態でしか発生しないため、レバーを入れるとガードは解けてしまうので注意。キックは、相手の打撃を受け止める行為だ。成功すると有利なポジションを取ったり、スタンドに移行できたりする。スタンドでもダウン状態でも狙える場面は多いぞ。



体力ゲージは徐々に回復して行くが、ダメージを与え続けられればKO勝利も可能。

「関節技を極めてのタックル」
「時間切れの判定」だ。
体力ゲージは時間とともに回復して行くが、連続して強烈な打撃を受ければ、確実に体力を減らすことができる。打撃専門の選手は、連続に体力を奪っていくことが大得意。関節技は、決まるとダメージすべての体力を奪ってしまえる。強烈な攻撃。スタミナが減った状態ならば関節技も極めてやしいので、投げ主体の選手も打撃で相手のスタミナを削る。K.O.は左側のようなポジション取りが重要になる。下記の解説と合わせて、どのポジションに移行できるのかがしっかりと覚えてほしい。



最も重要なのはポジション取り。有利なポジションが取れば、勝利は目前だ。

スタンド

両者立った状態の基本的なポジション。この状態からパンチ、キック、タックルといった攻撃を仕掛けていく。ストライカー（打撃系）は間合いを計り、打撃によるダメージを与えていくことになる。グラップラー（投げ系）はガード、キックで打撃をかわし、タックルの隙をうかがっていく。間合いの取り方、相手の出方を予測することが重要になるぞ。

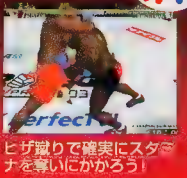
スタンド&ダウン



活木・アリ状態と呼ばれることもある。

攻撃側がスタンド、受け側がグラウンドの状態。この状態でも攻防は続き、スタンド側はキックで牽制、パンチキックでガードポジションに持ち込み、ダウン側はキックで抵抗しつつ、タックルで組み付きを狙うことも可能。しかし、このポジションは基本的に五分と五分なので、レバガチャ入力で素早く立ち上がるのが賢明だろう。

首相撲・クリンチ



ヒザ蹴りで確実にスタンドを奪いにかかろう!

相手との間合いが近い状態でタックルを入手すると、組み付きとなる。組み付きには首相撲とクリンチの二種類が存在し、どちらになるかは選手コマンドで異なってくる。ストライカー系選手は首相撲が多く、グラップラー系はクリンチになりやすい。両方持つ人もいる。首相撲ではキックで腹部へのヒザ蹴り、パンチキックの入力で、投げ技となる。打撃投げが成功するとスタンド&ダウンの状態に持ち込めるぞ。クリンチではパンチで腹部にパンチ、パンチキック入力で投げとなり、ガードポジションへ移行できる。



グラップラーはクリンチから投げ可能。ガード状態に移行できる。

タックル



タックルが成功すると、ガードポジションへ。

相手に組み付き、グラウンドへ持ち込む攻撃。スタンドでの打撃に対しては弱い。ガードやキックを狙っている状態には極まりやすい。タックルが成功するとガードポジションに持ち込むことができる。

ガードポジション



攻撃側が有利だが、防御側にもチャンスはある。

相手のタックルを押し込み、身動き取れなくなる状態。相手にタックルカットが成功すると、この状態にキック、パンチキックを押すと、相手の頭頂部へヒザ蹴りを撃ち込む。さらにパスガードでガードポジション、バックマウントポジションにも移行できる。ヒザを撃ち込み、素早くポジションチェンジを狙おう。

4点ポジション



頭頂部へのヒザ蹴りが狙える、危険なポジション。

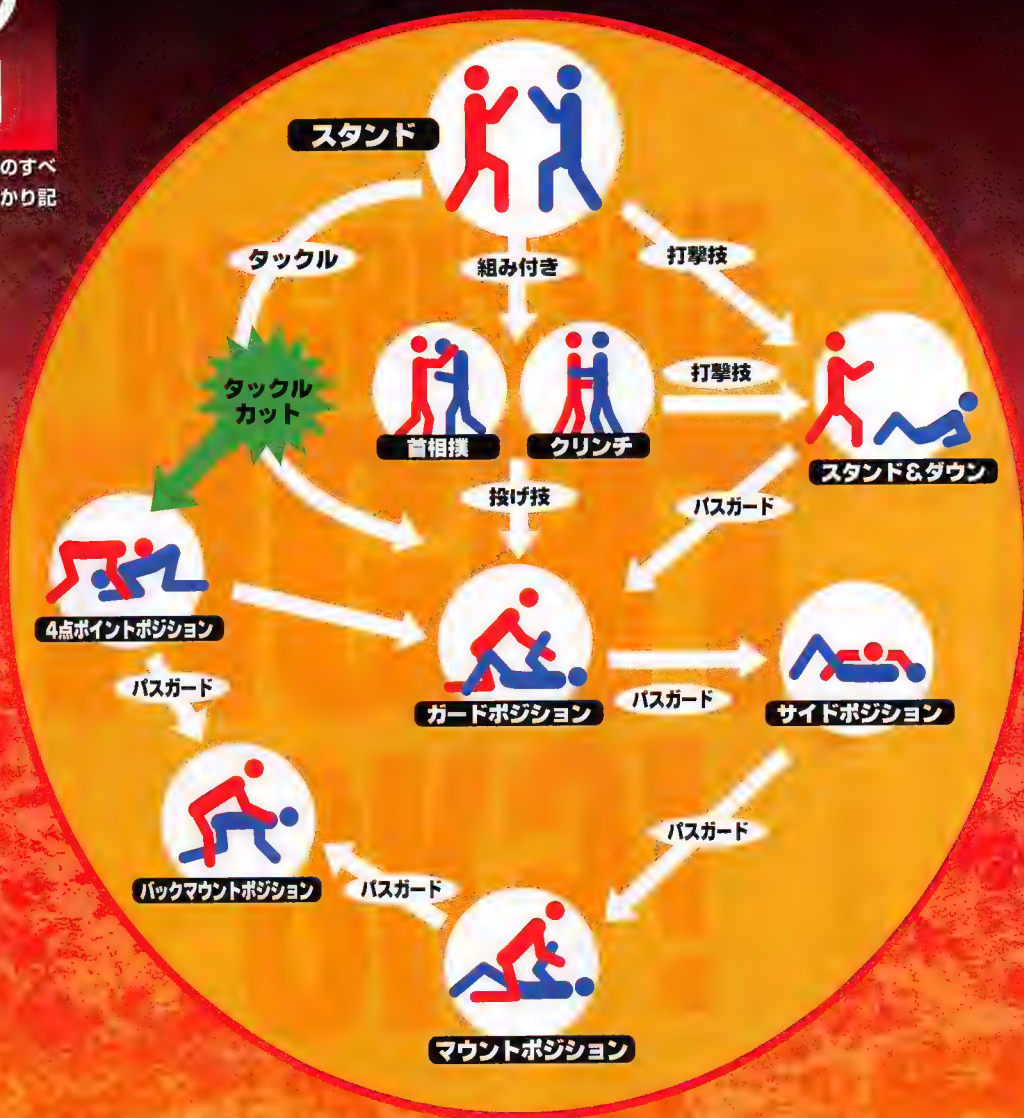
攻撃側はパンチによる打撃、関節技、ポジションチェンジが行なえる。パンチでガードを誘発させ、固まったところで投げやポジションチェンジを狙っていく。防御側もパンチで攻撃でき、キック同時押しでエスケープすることもできるぞ。



両者キックチェンジ可能。体力が入り代わるほど、メリッポは大きい。

ポジション 相関図

「PRIDE GP 2003」の一連の攻防のすべてが、この図の中に入っている。しっかり記憶して、本番にのぞもう！



防制側には脱出手段が無いので、じつくりと攻撃を繰り返す。



このポジションに入れば決着が付くと思われるので、攻撃側はじつくりと攻撃を行なっている。

マウントポジション
仰向けに倒れた相手の上に、馬乗りになり攻撃をしかける。非常に有利なポジション。実際の試合でも、このポジションになったら、決着が近いといっても過言ではない。攻撃側はパンチ、関節技、キックといった行動ができ、キック同時押しによるキヤッチが成功すると、バックマウントポジションへ移行することができる。これに対し防制側は、パンチ、ガード、ブリッジしか対抗手段が無い。相手の攻撃を読み、どれかを行なうしかないのだ。ブリッジは関節技を妨害する効果があるので、これを繰り返す時間稼ぎはできない。



4点ポイント、マウントからのバsguardで移行できるぞ。

バックマウント
グラウンドの状態で、相手の背後を取ったポジション。防制側には抵抗手段は無く、バック側が一方的に攻撃できる有利な状態だ。攻撃側はパンチによる打撃、関節技、キック同時押しでスタンド&ダウンへポジションチェンジすることができる。このポジションへは4点ポイント、マウントからのバsguardで移行



背前から後頭部へパンチ、関節技が狙える。

サイドポジション
ガードポジションからバsguard（キック同時押し）で、相手の脇に回り込む、柔道の横四方固めに近い状態。この状態では攻撃側が一方的に打撃、関節技、ポジションチェンジを仕掛けることができる。非常に有利な状況なので、狙う価値は十分にあるぞ。防制側はバsguard、関節技に対して抜けを試み、ガードポジションに戻すしか手段は残っていない。



キックで脇腹にヒザ蹴りを入れることもできる。

スタートダッシュに遅れるな!!

GUITARFREAKS drummania 10th MIX 9th MIX

©1999-2003 KONAMI

©1999-2003 KONAMI

Text: ハメコ。

ギタドラ最新作の稼動まで残すところあとわずかとなった。そこで今号では、新システム関連のおさらいと、最も代表的なコンポーザーであるといえる泉 陸奥彦氏に、最新作についていろいろと聞いてみたぞ。ギタドラの今後の方向性が見えるかも!?

ギターフリークス10thMIX

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピックアップレバー
■発売日：2003年10月上旬予定
■使用基板：—

ドラムマニア9thMIX

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：2003年10月上旬予定
■使用基板：—

コンポーザー泉氏、ギタドラ最新作を斬る!!

筐体の進化は、私たちが自身も望むところなんです。



泉 陸奥彦
ギタドラ1stから制作に参加しているコンポーザー。今までに作った楽曲は実に50曲以上に及ぶ。主な代表作はDDシリーズ、民族シリーズなど。

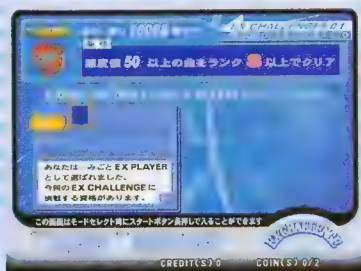
きっかけは一枚のCD

—まず、今作の見どころをお聞かせください。
泉 今作では、コンポーザーやデザイナーに、外部からも新しいアーティストを起用して、今までに無いカラーを積極的に取り入れてみました。おなじみのコンポーザーたちの作品に加え、ドイツのパンクロックバンド、「DONOTS」の「SACCHARINE SMILE」や、ささやくような甘いボーカルが魅力の70年代アメリカンロック風バンド、「CECIL」の「super shomincal」といった曲が登場します。
—彼らの「コラボレーションのきっかけは、どのようなものだったのでしょうか?」
泉 ある日、一枚のCDが「ゲームに使えないか?」と私たちの元に届けられました。それが「DONOTS」だったのです。スタッフ全員で聴いたら、曲がカッコよくてボーカルも最高。話はずぐにまとまりました。実際にやってみて、正解だったと思っています。
—今後こういった「コラボレーション」を視野に入れていかれるのでしょうか?
泉 チャンスがあれば、いろいろなミュージシャンの方々とやってみたいと思っています。これからの展開に期待してください。

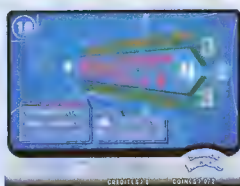
ギタドラ、さらなる音へ

—毎回、クリップが凝ったものになっていますが、曲と合わせる上での苦労はありますか?
泉 意見を出し合って決めていきますから、曲と合わないということはありません。「ヘリコプター」しかられ日和「joker」などは、今回初起用のデザイナーの作品です。見ているだけでも楽しいものになっていますよ。
—毎回収録されている、版權曲はどのようにして選ばれているのでしょうか?
泉 オリコンの順位、ショップでの売り上げ、ユーザーの皆さんのご意見などを参考に、スタッフで話し合っ決定します。ユーザーの皆さんからの版權曲の希望は、今までもたくさんいただいています。
—ギタドラフレイヤーの平均レベルが、年々上がっているように思われます。d.mの2バス仕様GFにアームを付けるなど、デバイスレベルでの進化はないのでしょうか?
泉 今のユーザーの皆さんのテクニックは、私たちの感服をはるかに越えて、信じられないくらいレベルにまで達していますね。2バスやフレットボタンの増加など、ギタドラの筐体も進化すればさらに面白くなるでしょう。それは私たち自身も望むところなんです。ぜひ楽しんでください。
—読者の皆さんにひと言お願いします。
泉 ファンの皆さまのおかげで、ここでもシリーズ化を続けてくれました。これからもより一層クオリティの高い作品をお届けしたいと思います。ご意見などありましたら、ギタドラホームページにて常時受け付けています。ぜひご利用ください。
—本日はありがとうございました。

いよいよ稼働間近!! 今回のギタドラはここが違う!!



特に気になるのはこの二つの新要素。熟練は非常に興味があるんでしょ? さっきと違うところを意識してプレイしてね!



EX CHALLENGEの流れ

メールでお題が配信!

早速チャレンジ!!

みごとクリア!!

次のメールの配信を待とう!!

エントリーカードを使用しているプレイヤーだけが、ある審査基準を満たすことによって挑戦できるのがEX CHALLENGEだ。課せられたさまざまな条件をクリアできれば、条件別に違った『勳章』が手に入るぞ。

挑戦に成功した『証』として友達に自慢しちゃう。さらに、もしかしたら勳章ごとに何らかの特典があるかも。また、NONSTOP MODEが大幅に進化。オフィシャル部門では、eAMUSEMENT サービスにより新コースが配信されるぞ。このことで、インターネットランキングがますます白熱していきそう。また、今作からは曲セレクト画面が統合された。1曲目は自分で選ぶ、2曲目はランダムで選ぶなど、選曲の手段が豊富になったのだ。

何とんでも今回の目玉!!

EX CHALLENGE & NONSTOP MODE

セッションしている二人、ないしは三人でコンボ数を共有するセッションコンボ。プレイヤーたちがつなげたコンボ数をすべて合わせた数が表示されるため、コンボ数が爆発的に増えていく快感が味わえるぞ。

Welcome DONOTS!!



去る6月、今作に楽曲を提供するDONOTSが来日! コーポレーションならではの軽妙なメロで、みんなをギタドラをプレイした。稼働開始に備えて、今からアツいを聴いてお楽しみあれ!!



だれかがコンボを切ればそこでセッションコンボも途切れてしまう。信頼関係が重要?



このバググンのライブ感を味わおう!!

セッションコンボ

細かい変更点も見逃すな!!

エントリーカードを使用して楽曲をクリアすると、難度別に、BASICは緑、ADVANCEDは黄、EXTREMEは赤色のクリアマークが付くぞ。高難度のものが優先されるので、自分の苦手な曲などをチェックしよう。また、プレイスタイルメニューで'PERFECT'などの判定の表示位置を変更できる。TYPE Aは通常通り、TYPE Cは非表示となっている。TYPE Bは、GFではクリップ内、dmでは判定線付近に表示されるぞ。

今月の新曲紹介!!

曲名	アーティスト
mint candy ☆ citrus drop	U.K.I
RISE	泉 陸奥彦
Shower of Love	Helen Morrison
DANCE FOR THE FUTURE	古川もとあき
焼け野が原	



今回ももちろん泉氏や古川氏の新曲が収録されるのだ! また、新規参入アーティストもまだまだ増えるぞ。とにかく稼働が待ちどおしい限りだぞ。

これが新しいエントリーカードだ!!



新作ということでエントリーカードにも様々な新しい絵柄が登場! 基本的に楽曲のクリップが元になっているので、お気に入りの一枚を探そう!

9th style

©1999 2003 KONAMI

譜面全掲載攻略 Abyss -The Heavens Mix-

今回は大人気! Ryu氏のAbyss -The Heavens Mix-の攻略だ。スクラッチと二つ同時押しを会得して、脱中級者!!

ビートマニアIIDX (ツージーエックス)
9th style (ナインスタイル)

- メーカー: コナミ/コナミマーケティング
- ジャンル: DJシミュレーション
- 操作方法: 7ボタン+1スクラッチ
- 発売日: 2003年6月下旬(稼動中)
- 使用基板: —

Text: ハメコ

15小節目へ

4 ここまでゲージを回復

階段で減らされてしまっても大丈夫! ここからは、4分間隔が続く1と、8分で構成されているメインメロディの混合譜面となっています。つまり、8分間隔のシーケンスしか出現しないので簡単っ! というワケ。途中、1が8分で三連続で出現する部分は一応注意。最初は1を左手で、ほかを右手というのがいいです。慣れてきたら左手の担当鍵盤を増やしましょう~。

3 階段に注意

指の移動が面倒だが、階段入りの1を左手で取り、7を右手、後は交互に取っていくといい。最後には1+3+Sが登場。1P側でプレイするときは左手で+Sを取りましょう。

最後の+Sが難!

表記の注意

鍵盤は、左から1 3 5 7となり、スクラッチはSと表記しています。また本文中で「1 3」など続けて書いてある表記は16分感覚、「+1」は同時押しです。この場合+S+1は+Sと1の同時押しとなります。

08小節目へ

2 リズムに乗り遅れないで!

最初の難所となるのが、始まってすぐであるココ。リズムを頭にたたき込んでおき、スピードに乗り遅れないように。異なる鍵盤を交互に押すだけなので左右の手で交互にたたける点が簡単。たたくべき鍵盤が1小節ごととに右にずれていく。注意点は、7小節目のS。2P側プレイ時は4を左手に任せ、右手でSを取れるように練習しよう。

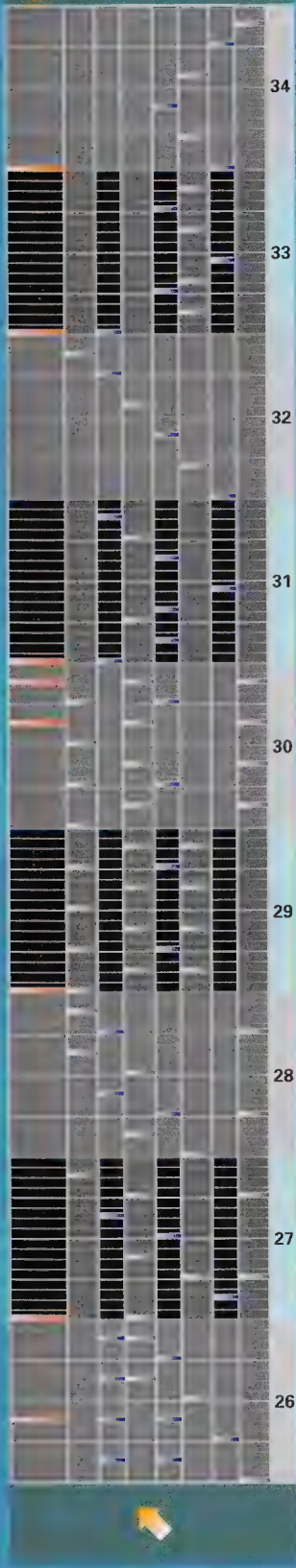
左右の手で交互にたたくようにすれば、リズムに乗って楽しめること間違いなしっ!

1 START

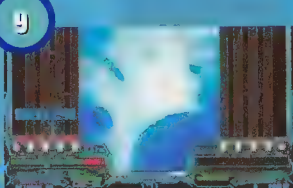
それでは攻略開幕!! 早い曲なので集中力が試される。ハイスピードオプションの調整を忘れずに。最初に登場するパターンは簡単なので問題ないよね?

実は原曲であるAbyssのラストを飾るムービーからのスタートなのだ!

35小節目へ



次ページは
中盤～終盤!
**しっかり譜面を
 覚えよう!**



眩い光で満ちる。新しいメロディパターンをたいていいきましょう。

8 同時押しテスト!

ここから2小節間は二鍵盤同時押しが8分間隔で登場します。ここは簡単な同時押しテストのようなものになっていて、早いこの曲の中でこういったパターンをさらりとこなせるのであれば、もっともっと難しい曲にチャレンジしてもOK。注意する点は、30小節目後半のスクラッチ。2P側は右手で7+Sを取るだけですが、1P側では左手で13+S13+S2+Sとかなり忙しくなります。右手で を取れるようにしておきましょう。



深淵へと光が差し込む。少しづつ上昇しているのでしょうか。



ムービーもどんどん展開していきます。深淵から天風へと。

5 2の8分を基準に

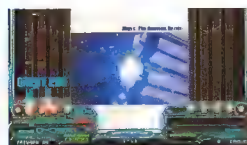
ここからは ではなく2が8分間隔で出現します。これに合わせてメロディをたたくことと、途中で16分が混ざっていることは相変わらずなので、22小節目までの応用とと思ってください。ただ、16分が入るパターンが増えているので、譜面をしっかりと確認してください。特に24小節目の終わりから26小節目がポイント。2+4+Sの出現にも注意です。1P側なら2+Sを左手、2P側なら2+4を左手でたたきましょう。



16分を含むパターンが増えてきました。譜面を確認しときましょう。

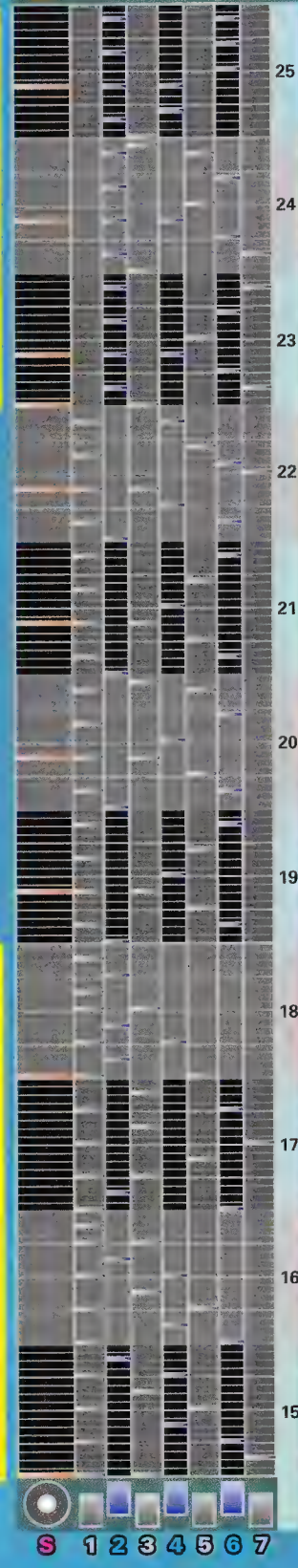
5 シーケンスの間隔を しっかり見よう

④と同じようにも見えるココ、ひっきりやすいポイントです。嫌なところに1+3+Sが登場し、その後のリズムが実は途中が16分なんです。また、20小節目の最後には16分で1+2というパターンも。13→2を左手でスマートに取れるように練習しよう。22小節目には同じく16分で613と流れてきます。慣れないうちは同時押ししてしまってもちゃんとつながります。



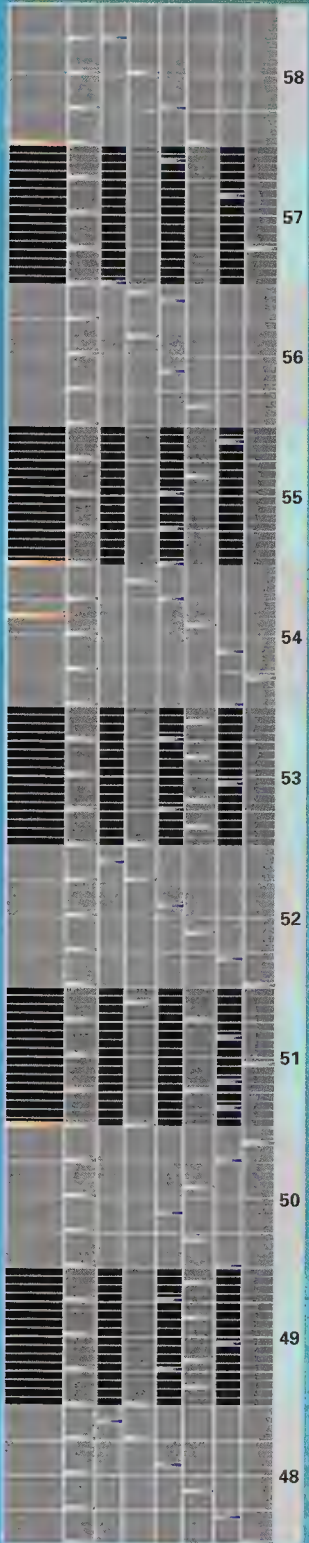
ここから が拍の裏に。感わされないように注意しましょうね!

26小節目へ



S 1 2 3 4 5 6 7

59小節目へ



15 16分をしっかりと

56小節目の最後には16分で4 +2というパターンが出現します。速い曲の中にこういった16分間隔のシーケンスパターンがいきなり出てくるとミスしがちになってしまうので、予習しておきましょう。



反応に自信がない人は一応覚えておきたいパターンですな。

14



カッコイイ「Ryu」のロゴ。ぐんぐんと空へ昇っていきます。

13 メロディ+ドラムを気持ちよく

ここからはドラムの1とメロディの混合。今までにもこういったパターンは出てきたワケで、比較的簡単なところでしょう。注意点があるとすれば、それは今までと同じく16分間隔のシーケンスをしっかりと認識すること。そういう意味では今までやってきたことを再確認するための、いいおさらいポイントにもなってます。リズムが上手く合わず、BADが出てしまうプレイヤーは、上級者の奏する音を聞いて、楽曲を覚えるといいでしょう。もちろん、サントラを買って聞き込むというのも重要です！

12

スクラッチに御用心

スクラッチが大量に登場する46小節目。すべてで同時なので、1P側であれば左手で+Sを取っていくだけで大丈夫。しかし2P側ではそうもいきません。S+鍵盤がどの〜のどこまでできるのか? ということ把握する必要があります。普通の人では、まだでしょうから、最初は+4を左手で取るようになります。どうやら、4は無意識に利き腕で取る人が多いようなので、慣れないうちはSと4を含んだ同時押しの処理に困ることでしょう。というワケで、これを機にしっかりと覚えましょう!



困るのが2P側。左手で+4を円滑に押せるようになります。

11

②とは違うよ

一見すると最初に出てきたパターンと同じようにも見えますが、全然違ってきます。かなり間違えやすい部分なので、しっかり譜面を見てチェックしておきましょう。②と同じようにたたいてしまうと、たくさんのBADが出てしまい、とりかえしのつかないことにもなってしまいますよ。



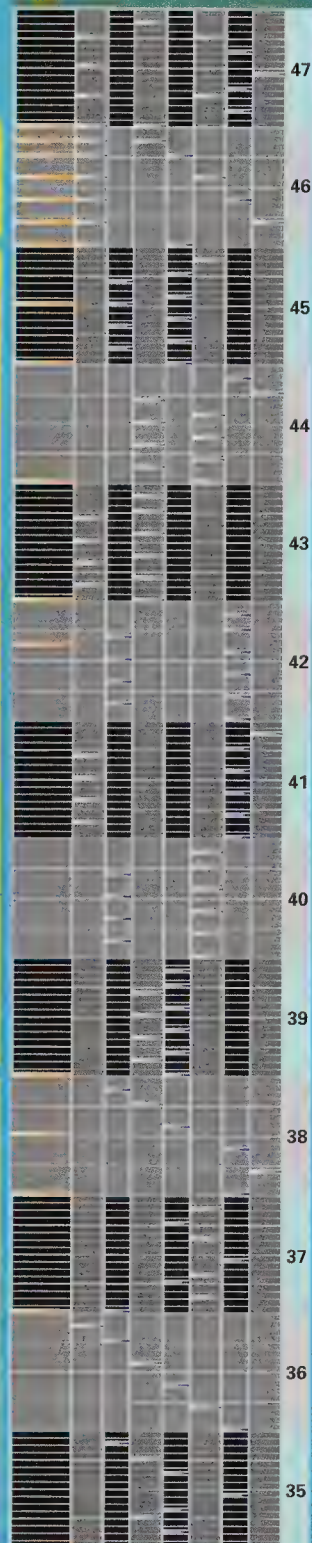
深淵と天国がリンクしていく。曲調も上がり調子になってきました。

10



深淵から浮かび上がる無数の泡。その先には眩い光が。

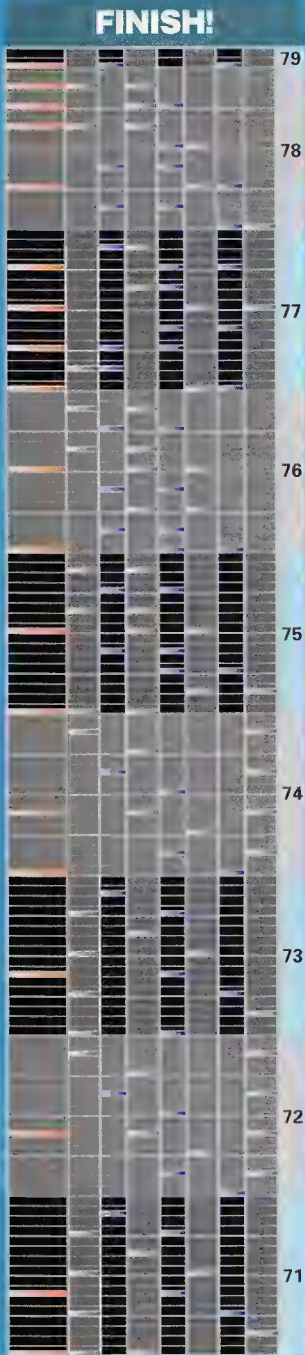
48小節目へ



S 1 2 3 4 5 6 7

ハメコラム。

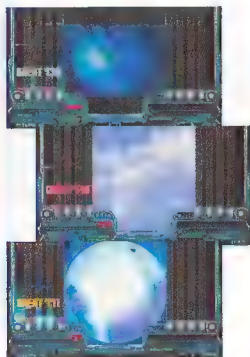
毎度毎度のハメコ。です。新曲の中でも一際人気の高いAbyss - The Heavens Mix - 攻略、いかがだったでしょうか？ 曲が進むにつれて難しくなっていき、下手なごまかしが効かないところが練習曲としていいですよ。ついに解禁しましたが、DP quasar Anotherの譜面がトンでもないです。一度御賞味あれ。



18

ココが最難関

最後は二つ同時押しとスクラッチが絡み合い、非常に難しくなっています。ここまでフルゲージで頑張っても、曲が終了した段階で80%を上回っていないければクリアにはなりません。ここが正念場となるので頑張きましょう！ 登場する同時押しをすぐさまたけるようになることは当然として、スクラッチが入る **1+3**、**3+5**、**4+6**、**+6**、**5+7**、**3+4**、**2+6** とスクラッチの同時取りを練習しておく必要があります。中でも特に引っかけやすいのは2P側の **3+6+S**。右手で **3+6** を取るのが普通ですが、**S** があるのでそうもいきません。を左手で、**6+S** を右手で取りましょう。最後はスクラッチまでも8分なので、曲の速さにおいていかれないように！



最後の最後が一番難しいという譜面。スクラッチや同時押しを合わせたプレイヤーの腕前が問われます。頑張って80%以上残しましょう！

17

メロディをかき鳴らせ

曲の展開がかなりの盛り上がりを見せてきますが、譜面の方も難度が高くなってきますよ。ここでは、曲の最初に登場したリズムで進行するメロディと、裏拍に入るシーケンスの混合となっています。同時押しの部分に注意してたたくとたつきやすいハズです。こういった二つ以上のパートをたたく“混合フレーズ”は、楽曲の難度が高くなるにつれて多く登場します。プレイ回数を重ね、頑張って慣れましょう。



「Let's go!」ってなワケで、さらに盛り上がる！ 深遠から一気に天国まで上昇する勢いですね！

16

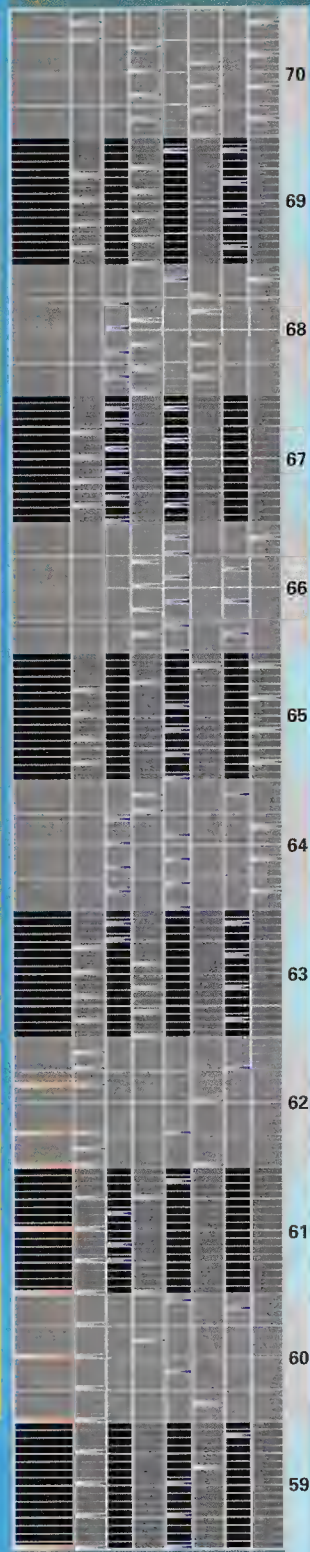
スクラッチに注意！

+メロディの部分に**S**が混ざってくるこの地帯。今までにもこういったパターンは出てきているので、ここがおさらいのポイント。さっくりと繋がられるようになりたいところですね。



1P側では、**1+221+S→2**という部分が若干難しいかも？

71小節目へ



S 1 2 3 4 5 6 7

ついにICカードの仕様が明らかになる!

激闘プロ野球™

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球

人気漫画家水島新司(トカベン)や野球狂の詩(の)のキャラクターと、リアル選手が活躍する「激闘プロ野球」水島新司オールスターズVS プロ野球(以下激プロ)のICカード仕様は、さらに面白くなるぞ!



水島新司

大砲の巻の三男坊(知三郎)原作、下力(シロ)監修による「激闘プロ野球」



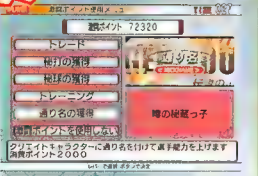
激プロ ICカード 徹底攻略

この「激プロ」では、対応のICカードを使用することで、さまざまなデータの保存が可能だ。最初にICカードを使ったときに、プレイヤーネーム、利き腕や顔のグラフィック、自分の球団、チームメンバーなどを選択し、決定したデータでの継続プレイができる。通算打率や、盗塁数などのプレイヤーデータの詳細もICカードに記録されてゆくぞ。

「激プロ」対応のICカードを利用すると、選手のトレードなどに必要な「激闘ポイント」がカードにたまっていくぞ。ゲーム内でヒットを打ったり、三振を取ることに、成果に応じた「激闘ポイント」が獲得できるのだ。もちろん、プレイヤー同士の間でもポイントでもポイントが蓄積される。ためたポイントは、次回プレイ時の試合開始前に発生する激闘ポイント使用画面で使用可能。プレイヤーチームのバウアーアップには、「激闘ポイント」が必要不可欠なのだ。

激! 通り名変更

「8時半の男」「電気くらげ」など、クリエイターキャラに通り名を付ける。通り名は飾りではなく、クリエイターキャラの能力に補正がかかるので、いろいろな通り名を試してみるといいだろう。対戦時にも盛り上がるぞ。



激闘ポイントをためて、チームを強化しよう

激闘ポイントを使用して、トレードと、クリエイターキャラのみに実行できる秘打・秘球の獲得、トレーニング、通り名変更を行なうことができる。ゲーセンで何度も「激プロ」をプレイして、最強のチームに鍛えあげよう!

プレイヤーの分身である、クリエイターキャラを作成

カードを使った初回プレイ時に、クリエイターキャラを一名作成できる。各種パラメーターを設定し、用意された名前や顔を選択すれば、水島キャラクターに勝とも劣らない強烈なオリジナルキャラクターを生み出すことも夢ではないぞ。

激! トレーニング

クリエイターキャラのパラメータをアップさせられる。トレーニングメニューによって、アップするパラメータは変動するぞ。投打に活躍する、君だけのスーパーヒーローを作れ!



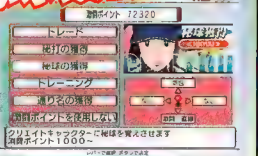
激! トレード

他球団の選手と、自球団の選手を交換する。水島キャラで埋めるもよし、優秀なリアル選手を集めるのもよしだ。これで自分のオリジナルチームを作ろう。



激! 秘打・秘球獲得

クリエイターキャラに、水島キャラが使う秘打・秘球を覚えさせる。秘打・秘球ともに、最大4つまで習得させることが可能。消費ポイントは少々高くなるが、相応の効果は十分にあるはずだ。



自由自在にカスタム!

名前が与成績まで

スラッガー
リードオフマン
守備陣人
テグニシャン
くせもの

クリエイターキャラは、打者としても投手としても使える。グラフィックは、水島キャラに近い雰囲気だ。



残念ながら、コンシューマー版とアーケード版の運動はないが、それでもICカードを使ったシステムはめちゃめちゃ楽しい。例えば、クリエイターキャラ作成時に用意されている、キャラクターの顔パターンパレットは超水島系キャラクター。いかにもキャラクターを作り出して、水島キャラクターと名シーンの再現をしてみるなんて遊び方もできるね。

基本を修練し、ライバルを蹴散らせ!

SVC CHAOS

SNK vs CAPCOM

今回は隠しキャラクターの使用法と攻略、キャラ別攻略、強いキャラへの対策など、内容満載でお届け。よく読み込んで知識を吸収し、やり込んで少しずつモノにしていこう。

※SNK PLAYMORE 株式会社
 ※SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS 開発を受けて、株式会社SNK 九州
 ※SNKは株式会社SNK、CAPCOMは株式会社CAPCOM

※記事中では以下の略称を使用している場合があります

- ガードキャンセル……………GC
- フロントグラブステップ……………フロントステップ
- どこでもキャンセル……………どこキャン
- キャンセルでのつなぎ……………C
- スーパーキャンセルでのつなぎ……………S
- どこでもキャンセルでのつなぎ……………E

SNK VS. CAPCOM SVC カオス

- メーカー: SNK プレイモア
- ジャンル: 2D対戦格闘
- 操作方法: 8方向レバー+4ボタン
- 発売日: 2003年7月(移植中)
- 使用基板: —

ムックも好評発売中!

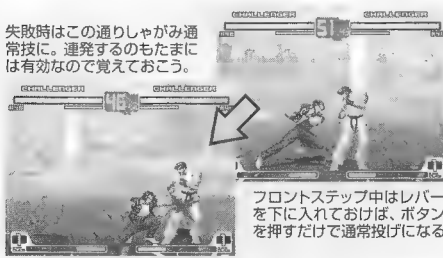
アルカディア編集部責任編集のムック「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS EXTREME ENCOUNTER」がついに発売された。技解説、対戦攻略はもちろん、会話デモや数値データなどの資料も満載だ! 左の表紙を目印に、1,380円+税を持って本屋へ走れ!!



投げ抜けはしゃがみ状態でも可能。さらに二つの投げ抜けを素早く入力すれば完璧。

相手の通常投げを読んだ場合、しゃがみ状態でA/B同時押しやCD同時押しをすれば投げ抜けが可能だ。これを使えば投げ抜け失敗時にしゃがみ通常投げに化けるため、投げ失敗モーションの暴発を防ぐことができるぞ。

また、通常投げの投げ抜けの受付時間内に、素早くA/B同時押し→CD同時押し(逆も可)と入力すれば、相手もどちらの通常投げをしてきても、抜けることが可能。素早い反応と入力が必要になるが、マスターすれば通常投げをかなり抜けることができるぞ。



失敗時はこの通りしゃがみが通常技に。連発するのにもたまには有効なので覚えておこう。

フロントステップ中はレバーを下に入れておけば、ボタンを押すだけで通常投げになる。

通常投げを狙う場合、立ち状態ならば、レバー下方向+A/B or CDボタン同時押しでも通常投げになる(失敗時はしゃがみ通常技)。レバーとボタンは同時でないと通常投げにならないのでなかなか難しいが、ジャンプ攻撃をガードさせた後などに有効だぞ。

また、フロントステップ中はレバーを下方向に入力しながら、ボタン同時押しをすれば通常投げになる。こちらはレバーを下方向に入れた状態でボタンを押すだけなので非常に簡単かつ強力。これはGCフロントステップ中にも活用できるの覚えておこう。

さらに、A/B同時押しなら失敗時にしゃがみAになるが、Bを押しした後3フレーム以内(1フレームは約60分の1秒)にAを押せば、通常投げ失敗時にしゃがみBになる。少し操作は難しくなるが、キャラによってはかなり強力なのでマスターしてほしい。

GCフロントステップ後に使う

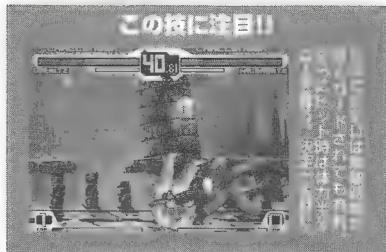
フロントステップ中にレバーを下方向に入力しながら、ボタンを押すだけで通常投げになる。これは非常に簡単かつ強力な投げ抜け方法だ。特にガードされた後や、ガードキャンセル後のガード中に使うと非常に有効だ。

フロントステップから使う

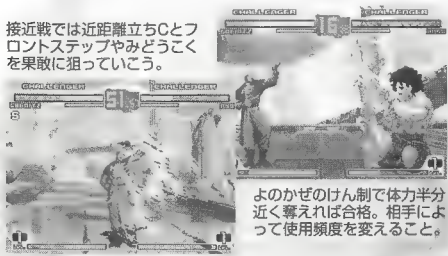
フロントステップ中にレバーを下方向に入力しながら、ボタンを押すだけで通常投げになる。これは非常に簡単かつ強力な投げ抜け方法だ。特にガードされた後や、ガードキャンセル後のガード中に使うと非常に有効だ。

投げ抜けの入力

投げ抜けの入力は、しゃがみ状態でA/B同時押し、しゃがみ状態でCD同時押し、しゃがみ状態でレバー下方向+A/B or CD同時押し、しゃがみ状態でレバー下方向+A/B or CD同時押し、しゃがみ状態でレバー下方向+A/B or CD同時押し、しゃがみ状態でレバー下方向+A/B or CD同時押し。



よのかぜをAで使わないといけないう距離まで相手に接近されたら、後方大ジャンプで逃げたり、強ひょつがで逃げることが安全だ。無理に接近戦に付き合つ必要は無い。



接近戦では近距離立ちCとフロントステップやみどころを果敢に狙っていく。

よのかぜのけん制で体力半分近く奪えれば合格。相手によって使用頻度を変えらる。

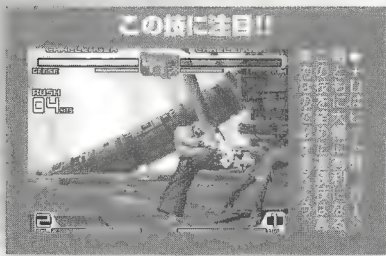
近距離戦

I ジャンプD→近距離立ちC◎しんあ
おいはな せいらん

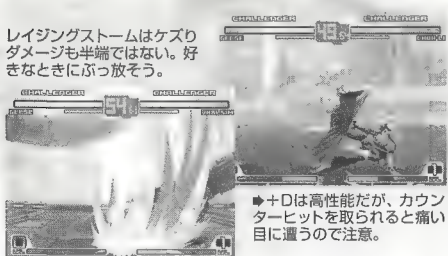
II 近距離立ちC→しゃがみD

III 近距離立ちD◎ふうじん いぶきor
しんやおとめ じっそうこく

よのかぜのけん制は、相手の体力を半分近く奪えれば合格。相手によって使用頻度を変えらる。



よのかぜのけん制は、相手の体力を半分近く奪えれば合格。相手によって使用頻度を変えらる。



ライジングストームはケズリダメージも半端ではない。好きなときにぶつ放そう。

◆+Dは高性能だが、カウンターヒットを取られると痛い目に遭うので注意。

遠距離戦

I (フロントステップ)→近距離立ちC
→+D)×3◎デッドリーレイブ
(7段階まで)→(フロントステップ)
→近距離立ちC→+D)×2◎弱烈
風拳→大ジャンプD

II 近距離立ちC◎→+D◎(弱邪影拳
[1段階]→+D◎)×n→弱烈
風拳→ライジングストーム

よのかぜのけん制は、相手の体力を半分近く奪えれば合格。相手によって使用頻度を変えらる。

ボタンによって竜巻の発生させる位置を変えられるよのかぜは、ゲーニッツの主力けん制技。ガードされてもGCフロントステップがやりづらいため、相手に当てるように出したり、攻撃の持続時間が長い目的の前に置くように使っても強力だ。ある程度近寄られたら、対空の遠距離立ちDの用意をしておく。

近く中距離で攻める場合は、相手の足払い系のけん制に強い遠距離立ちDや、しんあおいはな せいらんを2段階止めて使っていく。そしてフロントステップで一気に接近してやみどころor近距離立ちCを狙おう。近距離立ちCは攻撃発生が早く、ガードされても有利になるため、フロントステップから多用するとい。

もう一つは、フロントステップで少し前進した後にすぐ出す強ひょつが。強ひょつがで相手の背後に降りることが出来るため、その後にやみどころを狙いやすい。

連続技に優れるギースは、弱攻撃キャンセル弱烈風拳とめくりジャンプDで上から攻めるのを得意とする。この二つを狙いつつ、いったんガードさせれば有利になる◆+Dで突っ込んでいく。

以上の行動に交えて、レイジングストームを適当に出してケズルことも忘れずに。GCフロントステップをされてもさほど問題無く、さらにガードゲーも減らせるぞ。

中々遠距離ではレイジングストームやMAX発動のためにひたすらパワージェージをためよう。判定の強い遠距離立ちDでたまにけん制をしつ、しゃがみD空振りキャンセル弱烈風拳を連発するのだ。このとき、相手の動きを見つつ、こまめに◆◆◆◆まで入力して対空のレイジングストームを用意するのがポイント。レバーによる屈伸を見せておけば、相手もレイジングストームを警戒して接近しづらいはずだ。

使用コマンド:キャラクターセレクト
画面でスタートボタンを押しながら
↓↑←→+ボグ

ゲーニッツ

遠距離戦の強みあり、近距離戦もそこそこできるゲーニッツ。よのかぜだけだと常識されやすいのがたまにキズ?

Text: 真摘世

GOENITZ ゲーニッツ

投	МЭЙФУ НО МОН (めいふのもの)	接近してAB同時押し
	СОКАЦУСАЦУ (そうかつさつ)	接近してCD同時押し
必	ЁНОКАЭЗ (よのかぜ) ◎	◆◆◆◆+AorBorC或D (3回連続入力)
	СИНАОИХАНА СЗИРАН (しんあおいはな せいらん)	◆◆◆+AorC
	ВАНГЁ ТОКОВУСЗ (わんひょうとこがせ)	◎◆◆+A
	ВАНГЁ МАМЗЦУ (わんひょうまめつ)	◎◆◆+C
	ГЁГА (ひょうが)	◎◆◆+BorD
超	ФУУДЗИН ИБУКИ (ふうじん いぶき)	◆◆◆◆+AC同時押し
	ЯМИДОКОКУ (やみどころく)	接近して◆◆◆◆◆+AorC
EX	真八稚女・ЖИССКОКУ (しんやおとめ じっそうこく)	◆◆◆◆◆+AorC

◎はどこでもキャンセル対応

使用コマンド:キャラクターセレクト
画面でスタートボタンを押しながら
←↑→+ボグ

ギース・ハワード

圧倒的なラッシュを仕掛け、無類の連続技を揃っている。レイジングストームが自由に使えるのが強い。

Text: 真摘世

GEESE HOWARD ギース・ハワード

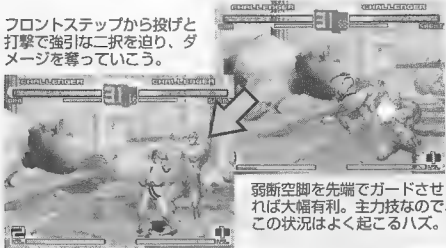
投	虎殺	接近してAB同時押し
	真空投げ	接近してCD同時押し
特	不動活殺裏拳	◆+C
	雷光回し蹴り	◆+D
必	烈風拳	◎◆◆+A
	ダブル烈風拳	◎◆◆+C
	疾風拳	◎ 空中で◆◆◆+AorC
	飛脚白輪斬	◎◆◆+AorC
	邪影拳	◎◆◆◆+BorD
	上段当て身投げ	◎◆◆◆+B
	中段当て身投げ	◎◆◆◆+D
	下段当て身打ち	◎◆◆◆+A
	雷鳴豪流投げ	相手ダウン中◆+C
超	レイジングストーム	◆◆◆◆◆+AorC
	羅生門	接近して◆◆◆◆◆+C
EX	デッドリーレイブ	◆◆◆◆◆+BCD同時押し後、A・A・B・B・C・C・D・D・◆◆◆+CD同時押し

◎はどこでもキャンセル対応



ダンにはパワーゲージの依存度が高いので、まずはパワーゲージをためることが重要。遠距離戦では弱断空脚を地上で出したり、◆+Bと入力して後方に向かうように出して、パワーゲージをためつつけん制。中間距離では遠距離立ちBでのけん制や、フロントステップからの通常投げを狙っていく。

よく出る立回り
対空技



弱断空脚を先端でガードさせれば大幅有利。主力技なので、この状況はよく起こるはず。

I 近距離立ちA→近距離立ちB◎ 発見 龍烈火
II 近距離立ちC◎ 漢道

近距離立ちAでガードを破り、近距離立ちBで発見し、近距離立ちCで攻撃。近距離立ちCをガードすると入力し、ヒットを確認してAを押し出す。



投げた後の挑発ポーズは打撃無敵。画面端で投げの際は受け身からの反撃に注意。

接近戦での狙い

接近戦では先端をガードさせれば大幅に有利となる弱断空脚をメインに使う。これをガードされたら、再度弱断空脚を出すか、フロントステップからの投げ、打撃の近距離立ちA→近距離立ちBからの連続技、弱必勝無頼拳などで強引に選択を迫ろう。ヒット時はダウンを奪うので、弱断空脚で後を追っていくといいぞ。また、弱断空脚からしゃがみB→弱断空脚や再度断空脚などで固めるのも有効だ。しかし、これだけで勝つのは厳しいので、トリッキーな動きを取り入れよう。跳び込む際に弱断空脚で裏に回り、着地後に発見龍烈火や必勝無頼拳をぶつ放す、といったハクチモダンで闘っていくには必須。いかに相手をほんろうできるかが重要だぞ。



接近したらしゃがみBからの連続技と各種投げ技を使って攻めていく。

I しゃがみB×2◎ ◆+C→しゃがみD
II 近距離立ちD◎ ミッドナイトブリス or ミッドナイトプレジャー or デモンフレア
III (画面端) ES・カオスフレア (空中ヒット) ◆+C

しゃがみBでガードを破り、しゃがみDで攻撃。画面端でES・カオスフレアを使うと入力し、ヒットを確認してAを押し出す。

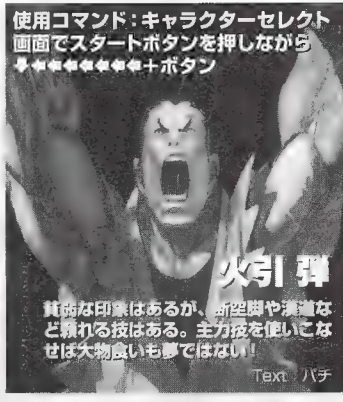
中間距離のけん制は、スキの少ない遠距離立ちBが主軸。超必殺技と特殊移動(◆+C)でキャンセルできるので、たまに交えていこう。また、ジャンプ防止になる◆+Cは、リーチが長く、近ければチェーンコンボ(始動技からタイミングよくボタンを押すことでつなげられる連係)でしゃがみDまでつながる。これに遠距離立ちD、しゃがみDを交えてけん制していこう。

よく出る立回り
対空技

それ以外は、デモンクレイドルで落としていこう。相打ちになることが多く、そのときはダメージ負けしてしまうので、ガードして状況を悪くするよりはいい。相打ちになったら、フロントステップ×2や特殊移動から、着地際を攻めてダメージを与えていこう。

超必殺技の性質

こちらからの起き上がりやGC後に回避されやすいのはこのためだ。できれば、攻勢時に避けていくようにしよう。



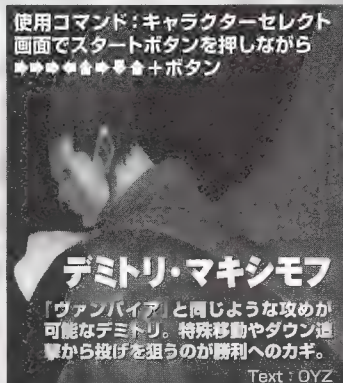
使用コマンド:キャラクターセレクト画面でスタートボタンを押しながら ◆+ボタン

貫的な印象はあるが、新登場や漢道など頼れる技はある。主力技を使いこなせば大物食いも夢ではない!

Text: パチ

	DAN HIBIKI	火引弾
投	漢突き	接近してAB同時押し
	背負い投げ	接近してCD同時押し
必	我道拳	◎ ◆+AorC
	発見拳	◎ ◆+AorC
	断空脚	◎ ◆+BorD (空中可)
	前転挑発	◎ ◆+AC同時押し
	後転挑発	◎ ◆+AC同時押し
	空中挑発	空中でAC同時押し
	しゃがみ挑発	しゃがみ中にAC同時押し
	我道翔風拳	◎ ◆+AorC
	究極天地我道突き	◎ ◆+AorC
超	挑発伝説	◆+AorC同時押し
	発見龍烈火	◆+AorC同時押し
	必勝無頼拳	◆+AorC同時押し
EX	漢道	C・B・◆・A・A

◎はどこでもキャンセル対応技



使用コマンド:キャラクターセレクト画面でスタートボタンを押しながら ◆+ボタン

「ヴァンパイア」と同じような攻めが可能なデミトリ。特殊移動やダウン追撃から投げを狙うのが勝利へのカギ。

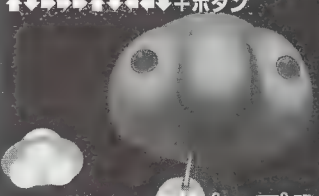
Text: OYZ

	DEMETRI MAXIMOFF	デミトリ・マキシモフ
投	バットタイプ	接近してAB同時押し
	ライトブレジャー	接近してCD同時押し
特	チェーンコンボ始動技	◆+AorBorC
	チェーンコンボ始動技	◆+AorB
	チェーンコンボ始動技	◆+AorBorC
	チェーンコンボ始動技	◆+AorB
必	カオスフレア	◎ ◆+AorC
	ES・カオスフレア	◎ ◆+AC同時押し
	デモンクレイドル	◎ ◆+AorC
	バットスピニング	◎ ◆+BorD (空中可)
	ヘルズライド	相手ダウン中 ◆+BorD
	特殊移動	◎ ◆or◆+BC同時押し
超	ミッドナイトブレジャー	A・A・◆・B・D
	ミッドナイトブリス	◆+AorC同時押し
EX	デモン・フレア	◆+AorC同時押し

◎はどこでもキャンセル対応技

MARS PEOPLE

使用コマンド:キャラクターセレクト
画面でスタートボタンを押しながら
↑↓←→+ボタン



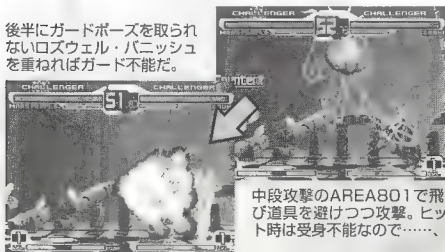
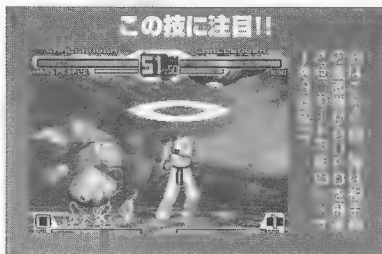
マーズピープル

メタルスラッグの登場人物、火星からやってきたナイスガイ(?)。パワーゲージをためることが最大の強みだ。

Text: ハメコ。

MARS PEOPLE マーズピープル	
技	マーズハッグ 接近してAB同時押し
	ミリオンレックラリアート 接近してCD同時押し
特	スライドヘッド ◀+C
	ホッピングニー ▶+D
	マーズスライダー ▶+D
必	マーズショット ⊙ ▶◀+AorC
	AREA B01 ⊙ ▶◀+BorD
	ロスウェル・パニッシュ ⊙ ▶◀+BorD
	プラズマ・スピンの ⊙ ▶◀+BorD
	プラズマ・アブダクション 接近して▶◀+AorC
組	ノット・インディペンデンス ▶◀+AorC
	MP12 ▶◀+BorD
EX	ツングース・インシデント ▶◀+AorC

ⓐはどこでもキャンセル対応技



連続技

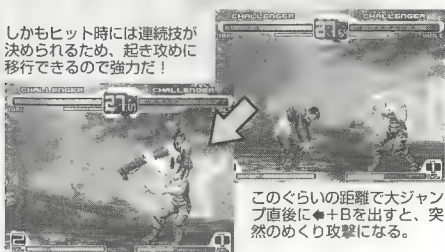
- Ⅰ しゃがみB×1~3→遠距離立ちA
- Ⅱ 近距離立ちC(1段目)ⓐ▶+Dⓐ▶+AorC
- Ⅲ ノット・インディペンデンス→弱プラズマ・アブダクションor強ツングース・インシデント
- Ⅳ ノット・インディペンデンス→弱プラズマ・アブダクション→AREA B01or強ツングース・インシデント

1.しゃがみCはガード不能。2.しゃがみBはガード不能。3.しゃがみAはガード不能。4.しゃがみBはガード不能。5.しゃがみAはガード不能。6.しゃがみBはガード不能。7.しゃがみAはガード不能。8.しゃがみBはガード不能。9.しゃがみAはガード不能。10.しゃがみBはガード不能。11.しゃがみAはガード不能。12.しゃがみBはガード不能。13.しゃがみAはガード不能。14.しゃがみBはガード不能。15.しゃがみAはガード不能。16.しゃがみBはガード不能。17.しゃがみAはガード不能。18.しゃがみBはガード不能。19.しゃがみAはガード不能。20.しゃがみBはガード不能。21.しゃがみAはガード不能。22.しゃがみBはガード不能。23.しゃがみAはガード不能。24.しゃがみBはガード不能。25.しゃがみAはガード不能。26.しゃがみBはガード不能。27.しゃがみAはガード不能。28.しゃがみBはガード不能。29.しゃがみAはガード不能。30.しゃがみBはガード不能。31.しゃがみAはガード不能。32.しゃがみBはガード不能。33.しゃがみAはガード不能。34.しゃがみBはガード不能。35.しゃがみAはガード不能。36.しゃがみBはガード不能。37.しゃがみAはガード不能。38.しゃがみBはガード不能。39.しゃがみAはガード不能。40.しゃがみBはガード不能。41.しゃがみAはガード不能。42.しゃがみBはガード不能。43.しゃがみAはガード不能。44.しゃがみBはガード不能。45.しゃがみAはガード不能。46.しゃがみBはガード不能。47.しゃがみAはガード不能。48.しゃがみBはガード不能。49.しゃがみAはガード不能。50.しゃがみBはガード不能。51.しゃがみAはガード不能。52.しゃがみBはガード不能。53.しゃがみAはガード不能。54.しゃがみBはガード不能。55.しゃがみAはガード不能。56.しゃがみBはガード不能。57.しゃがみAはガード不能。58.しゃがみBはガード不能。59.しゃがみAはガード不能。60.しゃがみBはガード不能。61.しゃがみAはガード不能。62.しゃがみBはガード不能。63.しゃがみAはガード不能。64.しゃがみBはガード不能。65.しゃがみAはガード不能。66.しゃがみBはガード不能。67.しゃがみAはガード不能。68.しゃがみBはガード不能。69.しゃがみAはガード不能。70.しゃがみBはガード不能。71.しゃがみAはガード不能。72.しゃがみBはガード不能。73.しゃがみAはガード不能。74.しゃがみBはガード不能。75.しゃがみAはガード不能。76.しゃがみBはガード不能。77.しゃがみAはガード不能。78.しゃがみBはガード不能。79.しゃがみAはガード不能。80.しゃがみBはガード不能。81.しゃがみAはガード不能。82.しゃがみBはガード不能。83.しゃがみAはガード不能。84.しゃがみBはガード不能。85.しゃがみAはガード不能。86.しゃがみBはガード不能。87.しゃがみAはガード不能。88.しゃがみBはガード不能。89.しゃがみAはガード不能。90.しゃがみBはガード不能。91.しゃがみAはガード不能。92.しゃがみBはガード不能。93.しゃがみAはガード不能。94.しゃがみBはガード不能。95.しゃがみAはガード不能。96.しゃがみBはガード不能。97.しゃがみAはガード不能。98.しゃがみBはガード不能。99.しゃがみAはガード不能。100.しゃがみBはガード不能。

主戦力は超必殺技のガード不能飛び道具であるノット・インディペンデンスからの連撃。そのためにはパワーゲージをためることが必要だ。遠く中距離では出すだけでパワーゲージがたまるマーズショットでけん制、飛び道具を持つ相手には真つすく飛び弱、そうでない相手には跳び込み防止になる強と使い分けよう。また、軌道が高く、移動距離が長い大ジャンプからリーチが長く下方向に強力な斜めジャンプCで跳び込むのもいい。先端が当たる位置なら跳び込んだ際にジャンプC

接近戦はしゃがみBを連打して攻めつつ、キャンセルマーズショットや弱プラズマ・スピンの出そう。攻められたらGCCフロントステップからのプラズマ・アブダクションが強力。投げ判定が瞬時に出るのを避けられにくい。相手の跳び込みに対しては早めの後方大ジャンプCで落とすか、遠距離立ちDをジャンプ防止としてばら撒いておこう。また、判定はそれほど強くないが、▶+Dで落とせばダウンを奪えるぞ。

パワーゲージがたまったらノット・インディペンデンスの出番。相手をダウンさせたときや画面端へ端と離れているときに強で出し、ジャンプCやプラズマ・スピンの使った相手はレーザーに押し込もう。さらに、レーザーヒット時は追撃できる。詳しくは連続技紹介を参照してほしい。こちらのレーザーに押し込む技に対して相手がガードキヤンセルを使ってくるようななら、あえて技を当てない行動も織り交ぜていこう。



連続技

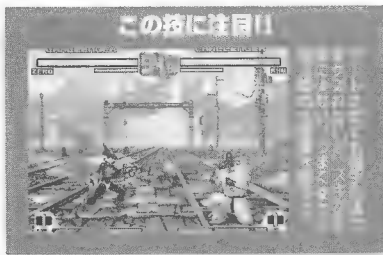
- Ⅰ ジャンプC→近距離立ちCⓐ▶+AorC
- Ⅱ しゃがみB×2ⓐ▶+AorC
- Ⅲ ジャンプ中▶+B→しゃがみBⓐ▶+A

1.しゃがみCはガード不能。2.しゃがみBはガード不能。3.しゃがみAはガード不能。4.しゃがみBはガード不能。5.しゃがみAはガード不能。6.しゃがみBはガード不能。7.しゃがみAはガード不能。8.しゃがみBはガード不能。9.しゃがみAはガード不能。10.しゃがみBはガード不能。11.しゃがみAはガード不能。12.しゃがみBはガード不能。13.しゃがみAはガード不能。14.しゃがみBはガード不能。15.しゃがみAはガード不能。16.しゃがみBはガード不能。17.しゃがみAはガード不能。18.しゃがみBはガード不能。19.しゃがみAはガード不能。20.しゃがみBはガード不能。21.しゃがみAはガード不能。22.しゃがみBはガード不能。23.しゃがみAはガード不能。24.しゃがみBはガード不能。25.しゃがみAはガード不能。26.しゃがみBはガード不能。27.しゃがみAはガード不能。28.しゃがみBはガード不能。29.しゃがみAはガード不能。30.しゃがみBはガード不能。31.しゃがみAはガード不能。32.しゃがみBはガード不能。33.しゃがみAはガード不能。34.しゃがみBはガード不能。35.しゃがみAはガード不能。36.しゃがみBはガード不能。37.しゃがみAはガード不能。38.しゃがみBはガード不能。39.しゃがみAはガード不能。40.しゃがみBはガード不能。41.しゃがみAはガード不能。42.しゃがみBはガード不能。43.しゃがみAはガード不能。44.しゃがみBはガード不能。45.しゃがみAはガード不能。46.しゃがみBはガード不能。47.しゃがみAはガード不能。48.しゃがみBはガード不能。49.しゃがみAはガード不能。50.しゃがみBはガード不能。51.しゃがみAはガード不能。52.しゃがみBはガード不能。53.しゃがみAはガード不能。54.しゃがみBはガード不能。55.しゃがみAはガード不能。56.しゃがみBはガード不能。57.しゃがみAはガード不能。58.しゃがみBはガード不能。59.しゃがみAはガード不能。60.しゃがみBはガード不能。61.しゃがみAはガード不能。62.しゃがみBはガード不能。63.しゃがみAはガード不能。64.しゃがみBはガード不能。65.しゃがみAはガード不能。66.しゃがみBはガード不能。67.しゃがみAはガード不能。68.しゃがみBはガード不能。69.しゃがみAはガード不能。70.しゃがみBはガード不能。71.しゃがみAはガード不能。72.しゃがみBはガード不能。73.しゃがみAはガード不能。74.しゃがみBはガード不能。75.しゃがみAはガード不能。76.しゃがみBはガード不能。77.しゃがみAはガード不能。78.しゃがみBはガード不能。79.しゃがみAはガード不能。80.しゃがみBはガード不能。81.しゃがみAはガード不能。82.しゃがみBはガード不能。83.しゃがみAはガード不能。84.しゃがみBはガード不能。85.しゃがみAはガード不能。86.しゃがみBはガード不能。87.しゃがみAはガード不能。88.しゃがみBはガード不能。89.しゃがみAはガード不能。90.しゃがみBはガード不能。91.しゃがみAはガード不能。92.しゃがみBはガード不能。93.しゃがみAはガード不能。94.しゃがみBはガード不能。95.しゃがみAはガード不能。96.しゃがみBはガード不能。97.しゃがみAはガード不能。98.しゃがみBはガード不能。99.しゃがみAはガード不能。100.しゃがみBはガード不能。

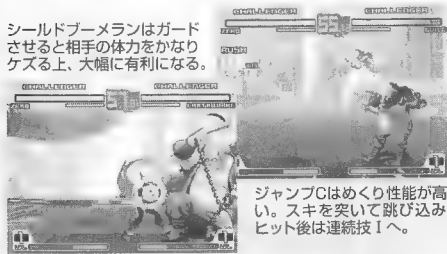
暴走庵は移動とジャンプのスピードが速いので、それを活かした攻めが得意だ。基本は判定が強いジャンプCでの跳び込み。相手にバシッという感じで、対空技で落とされることは少ない。これに交えて、中間距離から前方大ジャンプ直後にジャンプ中▶+Bを出してめくりを狙ったり、スカシジャンプからのしゃがみBや扇風、???!!を狙っていい。

相手の意識が跳び込みにいっているようなら、歩いて近づいてからの通常投げとしゃがみB開始の連続技を狙おう。

また、フロントステップ中の姿勢が低く、フロントステップで扇風の対空が相手を引き付けやすい分、庵よりやりやすくなっている。



地上戦ではスキが小さい飛び道具のバスターショット（ガイルの弱ソニックブームの次にスキが小さい）を撃ちつつ、たまにイレギュラーハントをばら撒いていこう。バスターショットを嫌がって飛び込んでくる相手には、発生前まで無敵時間があり、上方への判定が強いトリプルロッドで撃墜していく。判定の強い飛び込みには相打ちになりやすいので注意したい。また、とっさの対空としてしゃがみC、遠距離時の対空にしゃがみD（先端を当てる）なども使っていこう。



シールドブーメランはガードさせると相手の体力をかなりケスる上、大幅に有利になる。

ジャンプCはめくり性能が高い。スキを突いて飛び込み、ヒット後は連続技1へ。

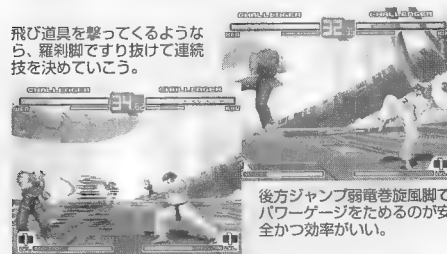
I しゃがみB→しゃがみA◎→三段斬り
orアルティメット セイバー

II 空中トリプルロッド→各種連撃

III サイバーエルフ(フグ)→ジャンプD



洗脳ケンにはジャンプが高く、遅いので、飛び込んで攻めていくのは難しい。まずは間合いを離せる後方ジャンプからの竜巻旋風脚と、全体モーションが短い鉛落とし蹴りという。電巻旋風脚は◆+◆+Bと入力すれば低空で出せるので、併せて使っていこう。画面端に追い込まれたら、移動距離の長い強羅刹脚や前方大ジャンプからの強竜巻旋風脚で脱出しよう。羅刹脚は移動中が打撃と投げに対して無敵なので、読まなければ簡単に画面端から脱出できる。



飛び道具を撃ってくるようなら、羅刹脚ですり抜けて連続技を決めていこう。

後方ジャンプ弱電巻旋風脚でパワーゲージをためるのが安全かつ効率がいい。

I しゃがみB×2◎→◆+D◎ 九頭龍裂破～神龍拳or強昇龍拳

II ◆+B◎→強昇龍拳(2段目)◎ 九頭龍裂破～神龍拳or強昇龍拳

III 強昇龍拳(2段目)◎→羅刹脚→強昇龍拳……

ROCKMAN ZERO

使用コマンド:キャラクターセレクト画面でスタートボタンを押しながら
↑↓←→+スタート

ロックマン ゼロ

攻撃力、防御力共に低いが、必殺技の性能は超一流なものばかり。徹底した戦略で常に自分のペースで闘おう。

by けんちゃん

技	ROCKMAN ZERO	ロックマンゼロ
アッパー	接近してAB同時押し	
転送バスターショット	接近してCD同時押し	
3段突き	◆+B・B・B	
上方突き	◆+B	
斜め下突き	◆+B	
ジャンプ下方突き	空中で◆+B	
スライディング	◆+D	
バスターショット	◆+◆+A (空中可)	
チャージショット	◆+◆+C押し続けて蓄す (空中可)	
セットセイバー	◆+◆+◆+B (空中可)	
チャージ斬り	◆+◆+◆+D押し続けて蓄す (空中可)	
トリプルロッド	◆+◆+◆+B (空中可)	
チャージロッド	◆+◆+◆+D押し続けて蓄す (空中可)	
三段斬り	◆+◆+◆+AorC (3回連続入力)	
シールドブーメラン	◆+◆+◆+BorD	
イレギュラーハント	◆+◆+◆+◆+AorC	
サイバーエルフ(ゼースA)	◆+◆+◆+A	
サイバーエルフ(ゼースB)	◆+◆+◆+B	
サイバーエルフ(バチ)	◆+◆+◆+C	
サイバーエルフ(メットール)	◆+◆+◆+D	
サイバーエルフ(フグ)	◆+◆+◆+AorC	
サイバールシヨット	◆+◆+◆+◆+AorC	
アルティメット セイバー	◆+◆+◆+◆+◆+BorD	
EX サイバーエルフ フォース	A・A・◆+◆+B・D	

◎はどこでもキャンセル対応技

VIOLENT KEN

使用コマンド:キャラクターセレクト画面でスタートボタンを押しながら
↑↓←→+スタート

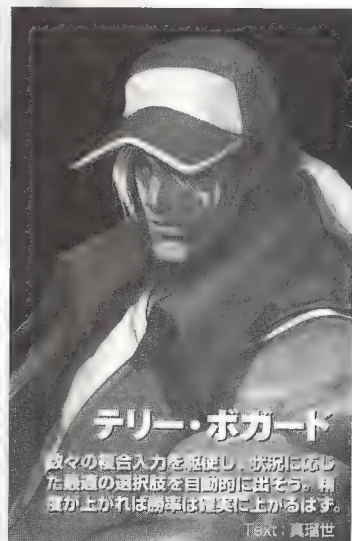
洗脳されたケン

竜巻旋風脚や羅刹脚で逃げ回りながらパワーゲージをためて、九頭龍裂破を喰った連続技を狙っていこう!

by 極限堂

技	VIOLENT KEN	洗脳されたケン
背負い投げ	接近してAB同時押し	
地獄車	接近してCD同時押し	
地獄風車	空中で接近してCD同時押し	
稲妻かかと割り	◆+B	
くるぶしキック	◆+D	
波動拳	◆+◆+AorC	
昇龍拳	◆+◆+◆+AorC	
電巻旋風脚	◆+◆+◆+BorD (空中可)	
鉛落とし蹴り	◆+◆+◆+◆+B※	
鎌払い蹴り	◆+◆+◆+◆+D※	
大外刈り蹴り	◆+◆+◆+◆+BorD同時押し※	
羅刹脚	◆+◆+◆+BorD	
神龍拳	◆+◆+◆+◆+BorD(連打)	
九頭龍裂破	◆+◆+◆+◆+◆+BorD	
EX 神武滅殺	◆+◆+◆+◆+◆+◆+◆+◆+◆+AC同時押し	

※ボタン押し続けて「稲妻かかと割り」に派生
◎はどこでもキャンセル対応技



テリー・ボガード

様々な複合入力を駆使し、状況に応じた最適な選択技を自動的に出そう。判定が上ければ勝率は確実に上がるはず。

Text: 真田世

通常の複合入力

フロントステップから攻めるときは、レバー下方向+AB同時押しで通常投げを狙おう。通常投げが決まらないときは攻撃発生、技後の硬直差が優秀なしゃがみAが出るので攻めを継続できる。そのまましゃがみB+▲+Cまで入力して連続技を狙うのもいい。

もう一つの複合入力は、めくりジャンプDを決めた後、このときは近距離立ちCにつき、▲+▼+▲+▼+▲+▼と入力。このとき相手のやられ状態を確認し、背向け状態ならDを押し、パワーゲイザーを出そう。背向け状態のときはパワーダンクを決めれば、再び起き攻めを狙えるぞ。

近距離の複合入力

相手のジャンプ攻撃をガードした後は、GCフロントステップをしてレバー+▲+C同時押しを入力しよう。これは相手が地上ならC投げになり、相手がジャンプで回避すれば▲+Cがヒットする。ライジングタックルのタメが間に合わないときに使いたい。

また、近距離で相手の連係をガードしているときには、しゃがみ状態でB同時押し+レバー下方向+AB同時押し+▲+C同時押しと入力しよう。相手の技をガードしていた場合は、GCフロントステップから通常投げorしゃがみA+▲+Cになり、失敗時はしゃがみB+しゃがみA+▲+Cで割り込むぞ。

弱月華斬から弱百鬼殺を決める

弱月華斬をヒットさせた後は受け身ができないダウンを奪って、以前紹介したフロントステップからの近距離立ちDと強三連撃でめくりを狙う。起き攻めを仕掛けたい。パワーゲイジがある場合は、超必殺技の裏五光へつなければ簡単に前述の起き攻めへつながられるが、パワーゲイジが無い場合は難度が高い弱百鬼殺で追撃する必要がある。パワーゲイジをためづらい幻十郎には必須の連続技となる。

弱百鬼殺で追撃する場合は、弱月華斬を密着の状態でも当てつつ、硬直が切れると同時にコマンド入力完成させ、一瞬だけレバーを▲方向に入れ、続けて前方に歩いてからAボタンを押すように心掛けよう。タイミングが非常にシビアなので、何度も練習して体でリズムをつかみたい。

弱月華斬を密着の状態でも当てつつ、硬直が切れると同時にコマンド入力完成させ、一瞬だけレバーを▲方向に入れ、続けて前方に歩いてからAボタンを押すように心掛けよう。

ちなみに相手画面端に追い込んだ状況では、画面端との距離が近過ぎるため近距離立ちD+弱月華斬後に弱百鬼殺が連続ヒットさせられない。そのため、起き攻め時の打撃にはヒット時に距離が離れる近距離立ちBから弱月華斬+弱百鬼殺と切り替えること。

成功させれば受け身不能のダウンを奪えるので、前方ハイジャンプから起き攻めを。月華斬の硬直が解けると同時にコマンドを完成させ、一瞬だけ前に歩く。

弱月華斬を密着の状態でも当てつつ、硬直が切れると同時にコマンド入力完成させ、一瞬だけレバーを▲方向に入れ、続けて前方に歩いてからAボタンを押すように心掛けよう。

(MAX発動時)しゃがみC◎ (強ダッシュストレート◎)弱ダッシュアッパー◎)×n→強ワイルドスマッシュ→ギガトンフロー→クレイジーパッファロー

MAX発動時かつEXCEEDが使用可能な状況での連続技。強スカーレットテラー後は素早く方向にレバーを入力し、ダメージを作り始める。少しでも遅れるとダメ。

弱月華斬を密着の状態でも当てつつ、硬直が切れると同時にコマンド入力完成させ、一瞬だけレバーを▲方向に入れ、続けて前方に歩いてからAボタンを押すように心掛けよう。

(MAX発動時)ジャンプローしゃがみB◎強ローリングクリスタルフラッシュ◎強スカーレットテラー◎ショートバックスラッシュ→レッドインパクト

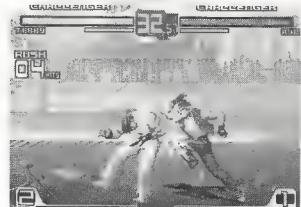
MAX発動時かつEXCEEDが使用可能な状況での連続技。強スカーレットテラー後は素早く方向にレバーを入力し、ダメージを作り始める。少しでも遅れるとダメ。



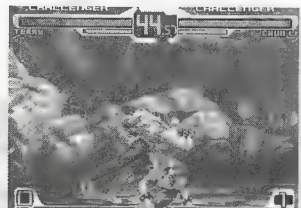
牙神 幻十郎

威力が起き攻めを仕掛けるために、弱月華斬からは弱百鬼殺を決めたい！幻十郎使いならマスターするべし。

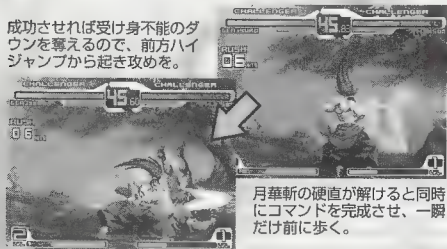
Text: ケンちゃん



めくりジャンプDヒット時は、背向け状態の確認をしてパワーダンクにつなぐのも手。

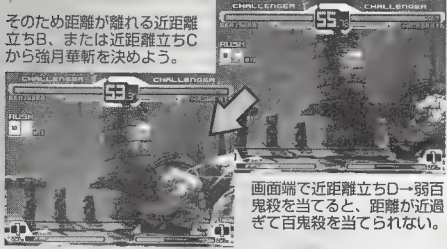


BC同時押しのGCフロントステップをしゃがみBCで入力するのがポイント。



成功させれば受け身不能のダウンを奪えるので、前方ハイジャンプから起き攻めを。

月華斬の硬直が解けると同時にコマンドを完成させ、一瞬だけ前に歩く。



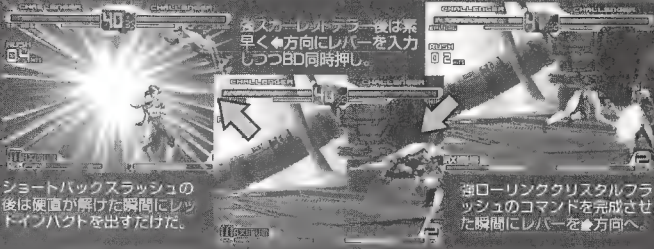
そのため距離が離れる近距離立ちB、または近距離立ちCから強月華斬を決めよう。

画面端で近距離立ちD→弱百鬼殺を当てると、距離が近過ぎて百鬼殺を当てられない。



画面端まで到達した場合はギガトンフローを決められないので注意しよう。

コマンドを入れた瞬間にレバーを▲に入れ、ダメージを作り始める。少しでも遅れるとダメ。



ショートバックスラッシュの後は硬直が解けた瞬間にレッドインパクトを出すだけだ。

強ローリングクリスタルフラッシュのコマンドを完成させた瞬間にレバーを▲方向へ

VEGA

タイミングさえつかめば、相手はガードするのが困難。重要なダメージ源となる。



相手の起き上がりに合わせてサイコクラッシャー。足の部分を重ねるのがポイントだ。

サイコクラッシャーやメガサイコクラッシャーの足の部分を相手の起き上がりに重ねると、めくりを狙える。特にメガサイコクラッシャーはダメージが大きく、ガードされても相手とは反対方向へ進むので反撃を受けにくい。

主な狙いどころは、相手の起き上がり、昇りジャンプDを当てたとき。前者は通常投げやしやがみDでダウンを奪ったときに重ねよう。後者は毎回めくりを狙うことが難しいので、慣れが必要。

サイコクラッシャーやメガサイコクラッシャーの足の部分を相手の起き上がりに重ねると、めくりを狙える。特にメガサイコクラッシャーはダメージが大きく、ガードされても相手とは反対方向へ進むので反撃を受けにくい。



ヘガ

今月是对戦で役立つネタを紹介。簡単に大ダメージを与えられるので、覚えて即実践投入してほしい。



昇り前方大ジャンプDで追撃する。レバーを後ろに入れてダメージを作っておき……

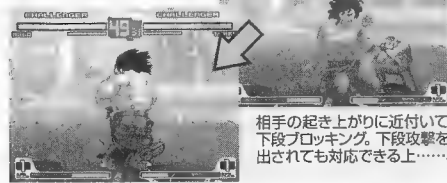
着地際にメガサイコクラッシャーを出す。大抵の場合これでめくりになるハズだ。

ヘッドプレス空中カウンター後や、サマーソルトスカルダイバー空中ヒット後は……

起き上がりにめくりを狙うときのオススメの連係は、ヘッドプレス(空中カウンター)→サマーソルトスカルダイバー→昇り前方大ジャンプD→着地メガサイコクラッシャー(めくり)。これなら大抵の場合めくりになるぞ。

ガード方向を表にしたい場合は、着地後一瞬だけ遅らせて出せばOKだ。

動作自体が短いのでフェイントにもなる。固まる相手にはコマンド投げを決めていこう。



相手の起き上がりに近付いて下段ブロック。下段攻撃を出されても対応できる上……

下段ブロックは、出始めが足元無敵、無敵が切れた後は低い位置の攻撃をガード可能となる防衛系の必殺技。技の全体モーションがかなり小さいので、フェイントとして使える。相手に接近したら出してみて、技後はムーンサルトプレスを入力しておいて、ボタンを押し続けておこう。ブロックできる技には下段ブロックから、ガードしている相手には直接ムーンサルトプレスが決まるぞ。

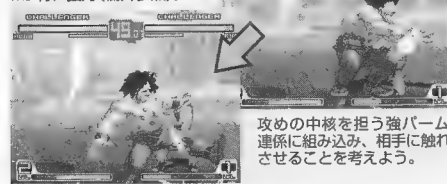
下段ブロックは、出始めが足元無敵、無敵が切れた後は低い位置の攻撃をガード可能となる防衛系の必殺技。技の全体モーションがかなり小さいので、フェイントとして使える。相手に接近したら出してみて、技後はムーンサルトプレスを入力しておいて、ボタンを押し続けておこう。ブロックできる技には下段ブロックから、ガードしている相手には直接ムーンサルトプレスが決まるぞ。



ヒューゴー

フェイント効果が高い下段ブロックの用法と、強ジャイアントバームボンバーからの攻めを紹介しよう。

ここからはフロントステップからの投げ入れ込みしゃがみBが特に強力(欄外参照)。



攻めの中核を担う強バーム。連係に組み込み、相手に触れさせよう。

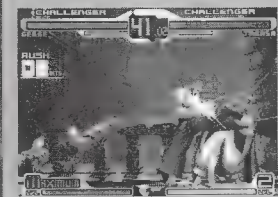
強ジャイアントバームボンバー(以下バーム)はガードさせると有利、ヒット時は連続技、空中ヒット時は受身不能なので起き攻め可能と、高性能。相手の起き上がりやしゃがみAからキャンセルで出し、相手に触れさせていこう。ガードさせた後は中段の

◆10Bや近距離立ちC、フロントステップから投げを入れ込んだ(P97参照)しゃがみBで攻めつつ、再度強バーム、先述の下段ブロック、跳び込みなどで攻めよう。

強ジャイアントバームボンバー(以下バーム)はガードさせると有利、ヒット時は連続技、空中ヒット時は受身不能なので起き攻め可能と、高性能。相手の起き上がりやしゃがみAからキャンセルで出し、相手に触れさせていこう。ガードさせた後は中段の

気絶の謎

何と、気絶値がパワーゲージによって変わることが判明した。パワーゲージがLv2以上になると、気絶値が上がり、気絶しにくくなる。この上昇量は、強攻撃2~3発分ほど変わるの、気絶を狙う場合は、相手のパワーゲージに注意しておきたい。



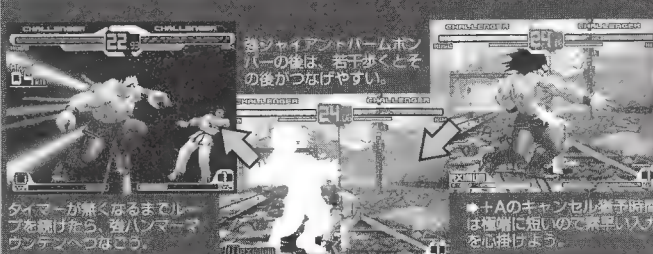
パワーゲージがLv2以上になると、急激に気絶値が上がる。一発で気絶する連撃技を狙う場合は注意しよう。



バームがヒットした瞬間に近距離立ちCで締める。決める機会が少ないが確率は高い。

投げつけてメガサイコクラッシャー。パワーゲージがあるならまたダメージを作ろう。

ヘッドプレスで空中の相手にカウンターを取ったらサマーソルトスカルダイバーへ向き



強ジャイアントバームボンバーの後は、若干がくとその後がつなげやすい。

タイマーがなくなるまでループを繰り返して、強ハンマーマウンテンへの移行。

◆+Aのキャンセル待ち時は、連撃に相いので無闇に+Aを入力を心掛けよう。

(相手画面端)デビルリバース(空中カウンター)→メガサイコクラッシャー×1~4→近距離立ちC

(MAX発動時)◆+A◆強ジャイアントバームボンバー◆強ハンマーマウンテン

ヘガ連撃技

ヒューゴー連撃技

多段の超必殺飛び道具でさえ相殺してしまう。ほかの行動にパワーゲージを使おう。



よのかぜは遠距離の方が硬直が長く連発もできない。これを誘って行動を起こす。

どれも同じように見える「よのかぜ」だが、出した場所によってゲーニッツの硬直が大きく変わる(下表参照)。連発してくる相手には、遠距離で対抗しよう。

よのかぜの性質

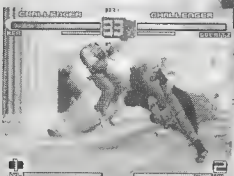
	発生	全体	硬直差
Aよのかぜ	21	57	13
Bよのかぜ	21	61	17
Cよのかぜ	21	65	21
Dよのかぜ	21	69	25

※単位：フレーム

対抗手段①…飛び道具で対抗する。比較的安全な距離は、画面の端と端。一番遠く発生させるDよのかぜも、画面端までは届かない。バックダッシュで距離を離し、この距離を維持しよう。飛び道具を撃つ瞬間、判定が大きく前に出るキャラは、判定が消えてから、撃てよう。

対抗手段②…ワープ系の技で対抗する。ワープ系の技は、一瞬で移動できるもの、こちらにも硬直があるもの、こちらは、全体フレームの一番長いDよのかぜに対してがベスト。タイミングが合えば出現後に発生する早い技が確定する。画面端で飛び道具と併用して使えばさらに効果的だ。

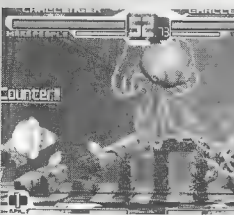
遠めからジャンプ攻撃を出さなければ、当たらず着地できる。ここに反撃していこう。



Aよのかぜは、終わり際を見計らって技を差し込む。見た目より判定は早く無くなる。

対抗手段③…ガード後に反撃する。突進力の高い必殺技や、一部の突進系の超必殺技は、C or Dよのかぜをガードした後に反撃が確定する。特にCよのかぜは反撃しやすいので、積極的に狙おう(反撃する技は欄外参照)。

近距離戦で厄介なのが、Aよのかぜと対空の遠距離立ちD。Aよのかぜは、手前で当たらなかつたときがチャンス。終わり際を見計らって、リーチの長い技を差し込もう。対空として強力な遠距離立ちDはリーチが短いので、少し遠めから飛び込んで誘い、着地後に無敵技や当て身技を出そう。すると、立ちDの2段階目を地上で迎撃できる。また、立ちD(2段階目)ガード後にGCフロントステップ→通常投げが確定するぞ。

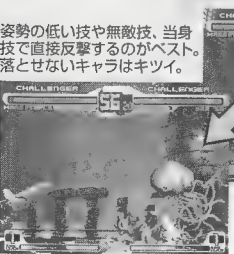


ジャンプCは判定が強く厄介。ほとんどのキャラは空中戦で勝つこともままならない。

接近戦で注意したいのが、GCフロントステップからの攻撃判定のある技を出しておくことが多いので、高い位置に攻撃判定のある技を出しておくこととヒットしやすい。

マースピープルの基本となる立ち回りは、大ジャンプCで飛び回りつつ、マース・シヨットでのパワーゲージため。ジャンプCは下、横方向共に判定が強く、空中戦で勝つのは難しい。さらに地上で待ち構えても、先端を当てられると無敵技以外では一方的に勝つのは困難。無理せずガードしてGCフロントステップをから相手の動きに対応していこう。また、マースピープルはジャンプCの後に先行入力後方大ジャンプで逃げることも多いので、高い位置に攻撃判定のある技を出しておくこととヒットしやすい。

マース・アップダクション。不用意な攻撃は簡単に返されてしまうので、スキが小さい技をガードさせて垂直ジャンプする、といった選択肢を交えていこう。幸い、マース・アップダクションは失敗モーションが大きく、ジャンプが早いキャラであれば垂直ジャンプで回避してから反撃できる。

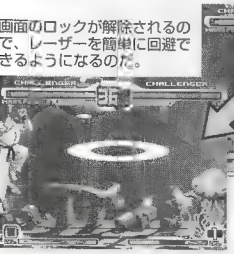


姿勢の低い技や無敵技、当て身技で直接反撃するのがベスト。落とせないキャラはキツイ。

弱マース・スピンは降下時の攻撃をガードしてもマースピープル側が有利なので……

意外に厄介なのがブラズ・マ・スピン。降下時の攻撃をガードしても反撃できず、GCフロントステップからの反撃も間に合わない。簡単にパワーゲージをためられてしまうので、姿勢の低い攻撃や無敵技で確実に落とすこと。

ガード不能飛び道具のノックアウト・インディペンデンスは、レーザーの中心に判定が無いのでここに入るか、ワープ系の必殺技で回避していこう。相手が技を当てて中心から押し出そうとするなら、ガードキャンセル系の行動で対応しよう。



画面のロックが解除されるので、レーザーを簡単に回避できるようにするのだ。

UFOを呼び出されたら、何とかしてマースピープルに攻撃を触れさせたいところ。

また、この技中は画面にロックが掛かる(画面のスクロールができない)。この状態でレーザーの3発目は、画面端が中心になる。ちなみにロックはマースピープルに技を触れさせれば解ける。

ガード不能飛び道具のノックアウト・インディペンデンスを回避せよ。

ゲーニッツ

ゲーニッツと対戦するのに覚えておきたいのがよのかぜ対策。ボタンによって硬直時間が違う点に注目だ。

マースピープル

ノックアウト・インディペンデンスからいかに逃げ切るかが問題。対処できれば攻撃力で上回れる場合がほとんどだ。

キャラ名	つぶせるジャンプ攻撃
京	ジャンプB
隆	無し
テリー	無し
真	強ムササビの舞
キム	ジャンプC、ジャンプD、飛脚脚
チョイ	ジャンプB、ジャンプC、ジャンプD、飛脚脚
リョウ	無し
香澄	無し
Mr.カラデ	ジャンプB
アースケイク	ジャンプA、ジャンプD
幻十郎	ジャンプC
白	強降臨
ゲーニッツ	ジャンプC、ジャンプD
ギース	ジャンプB
マーズビーブル	ジャンプA、ジャンプB、ジャンプC、ジャンプD
龍巻庵	無し
リョウ	無し
ケン	無し
尊	ジャンプC
ガイル	ジャンプB
ダルシム	ジャンプ中◆+D
バイソン	無し
バルログ	ジャンプD
サガット	ジャンプD
ベガ	ジャンプD
覇鬼	ジャンプ中◆+B
ヒューゴ	ジャンプB
タバサ	ジャンプD
ダン	無し
デミトリ	ジャンプD、弱空中バットスピン
ロックマン ゼロ	ジャンプB、ジャンプD
洗脳ケン	無し

春麗戦で飛び込むときに警戒するのは、◆+Dでの対空。技中の姿勢が低いのでジャンプ攻撃が当たりづらく、ヒット後に弱スピンニングバードからの連続技まで決められてしまう。飛び込むときは、スピニングバードキックのタメが完成していない、立ち状態を狙い、うまく飛び込めたら◆+Dをつぶせるジャンプ攻撃を出していこう(左表参照)。

次に警戒する対空は、GCフロントステップ。強天昇脚。相手のGCフロントステップが◆+D入力なら、スクリジャンプを狙ってみよう。ジャンプの着地後にフロントステップが暴発するので、強攻撃からの連続技を決められるぞ。

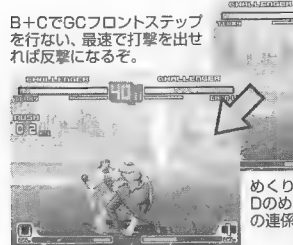
また、めくりジャンプBガード後の地上攻撃はほとんど連続ガードにならないので、発生早いコマンド投げや無敵技で割り込むのも効果的だ。

めくり性能の高い春麗のジャンプBはかなり厄介。しかし、ジャンプB攻撃判定はかなり小さいので、意外な技で割り込むことができる。その技とはしゃがみB。ほとんどのキャラはしゃがみガードよりも、しゃがみBの方が姿勢が低い。なので、めくりジャンプBに対してしゃがみBを合わせると一方的に勝てるのだ。めくってくる距離によって返せないこともあるが、連続技を決めるチャンスになるので積極的に狙おう。

起き上がりやめくりジャンプBに出される◆+Dはめくりになる。これに対してはGCフロントステップから反撃を狙おう。打撃で反撃するには早めにGCフロントステップしないと決めにくいので、B+C入力を使ってコマンドの負担を少なくしよう。

次にヒット後の対処。春麗が◆+Dヒット後、後ろに下がるところは受け身後に先行入力大ジャンプできない。起き上がるときは、受け身を取らない選択肢も使おう。

また、めくりジャンプBガード後の地上攻撃はほとんど連続ガードにならないので、発生早いコマンド投げや無敵技で割り込むのも効果的だ。



B+CでGCフロントステップを行ない、最速で打撃を出せば反撃になるぞ。

めくりジャンプB後は、◆+Dのめくりを狙いに注意。この連係に対して……

起き上がりやめくりジャンプBに出される◆+Dはめくりになる。これに対してはGCフロントステップから反撃を狙おう。打撃で反撃するには早めにGCフロントステップしないと決めにくいので、B+C入力を使ってコマンドの負担を少なくしよう。

次にヒット後の対処。春麗が◆+Dヒット後、後ろに下がるところは受け身後に先行入力大ジャンプできない。起き上がるときは、受け身を取らない選択肢も使おう。

また、めくりジャンプBガード後の地上攻撃はほとんど連続ガードにならないので、発生早いコマンド投げや無敵技で割り込むのも効果的だ。



強い技にも弱点はある。必ず必ずに突いていこう。



強過ぎるジャンプ◆+D。着地のスキは無いので、技を重ねても反撃できない。

タバサ側の主戦法は、特殊技なのに飛び道具であるジャンプ中◆+Dの鳩と、下へ横に強力な判定を持つジャンプDを盾に跳び回るといったもの。空中戦では勝ち目が無いので、無敵のある対空技でジャンプDを落とすことに専念したい。また、ジャンプ中◆+D後は鳩を回収するまで使えないので、空中から攻めるチャンスになる。もしジャンプ中◆+Dをガードさせられたら、GCフロントステップから相手の動きに対処しよう。ジャンプ中◆+Dを盾に各飛び道具を撃ってきたら逃さずに反撃を決めること。地上で使う技にはGCフロントステップからの反撃を徹底したい。

何と、アスセンドブルーフは空中の低い位置に居る相手もつかめるといいう性質を持つ。この性質を先行入力大ジャンプでは回避しづらいが、ジャンプの準備モーションはつかめないで、意外にもノーマルジャンプでの回避が有効になる(タイミング次第ではつかまれてしまうこともある)。

また、タバサのしゃがみくらは足元のやられ判定が無いので、足払いを使った連続技がやりづらい。打点の高い技で連続技を構成しよう。

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。



ガード投げからの起き攻めがコマンド投げで対処する?

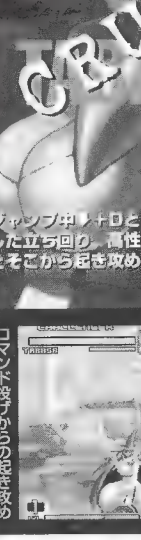
タバサのガード不能起き攻めを回避、または空中やられになれる技表	
キャラ名	技
舞	鳳凰の舞(回避)
キム	弱飛燕斬(空中やられ)
チョイ	しゃがみ(回避)、強旋風飛脚突(空中やられ)
リョウ	弱虎咆(空中やられ)
香澄	不知火(コマンド投げ)
色	刹那(回避)
ゲーニッツ	ひょうが(回避)
ギース	羅生門(コマンド投げ)
リュウ	竜巻旋風脚(空中やられ)
ケン	竜巻旋風脚(空中やられ)
ガイル	強サマーソルトキック(空中やられ)
ダルシム	ヨガレポート(回避)
バイソン	強バツパローヘッドパッド(空中やられ)
バルログ	バックスラッシュ(回避)
ベガ	ベガワープ(回避)
覇鬼	阿修羅閃空(回避)
ヒューゴ	ムーンサルトプレス(コマンド投げ)
タバサ	メテオフォール(コマンド投げ)
ダン	漢道(コマンド投げ)
デミトリ	ミッドナイトブリス(コマンド投げ)
洗脳ケン	竜巻旋風脚(空中やられ)

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。

アスセンドブルーフからのガード不能起き攻め(前号参照)は、フープ系の必殺技で回避できるが、無敵時間中に空中判定になる。もしくは出した瞬間空中判定になる技を出すのも有効。カウンターステップを確認してからデスフェノメノをたたき込まれてしまうが、受けるダメージを減らせる。また、入力完成と同時に投げ判定が出るコマンド投げを狙うのもいい。タバサのジャンプのタイミングによってはその着地に決められるぞ。



ガード投げからの起き攻めがコマンド投げで対処する?

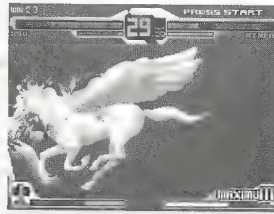
ガード投げからの起き攻めがコマンド投げで対処する?

正真正銘これがラストボス!!

この世の果てで待つ 一人と一匹

一定の条件を満たした状態でボスキャラクターを倒せば(欄外参照)、両社が誇る名作アクションゲームからあの2キャラが登場する。倒せばキャラごとのエンディングが拝めるぞ。

ATHENA アテナ



巨大なベガサスを召喚し、その上に乗りながら突進攻撃を放つアテナのEXCEED。ベガサス☆ファンタジー。威力は当然高い。体力を減らしたら要注意。

SNKが誇るアクションゲーム、あの初代「アテナ」から登場のアテナ。派手な演出が特徴的な必殺技による攻撃が主となり、巨大なおカメインコを召喚、インコに地震を起こさせつつ、空中から落下斬りを放つミルク・クラウンや獅子を召喚して炎を吐かせるヘブスゲートを使ってくる。負けてしまうと動物化させられてしまうぞ。



レッドアーマー RED ARMER

カプコンの名作アクションゲームである「魔界村」より登場のレッドアーマー。同じく「魔界村」に出現したゾンビやウッチェビッグ、プチデビルを召喚し、こちらへとけしかけてくるのが最大の特徴。ほかにも、「魔界村外伝」での通常攻撃だった火の玉による攻撃も仕掛けてくるようだ。アテナと同じく、負けてしまうと妖怪化～BAD ENDが待っている。

「魔界村」でおなじみ、空中からの突進攻撃は何とガード不能。プチデビルなどを盾に出されると回避するのは非常に困難だ。

上空を往復するウッチェビッグ。飛び道具扱いなのでくらった時点で消滅する。ジャンプを防止されたりとかなり邪魔なので、わざとくらってしまうのも手。

人魚に変身、尻尾による連続攻撃を浴びせかける必殺技「ポセイドン・レイジ」。「アテナ」3面の人魚を思い出す人も少なくないのでは？



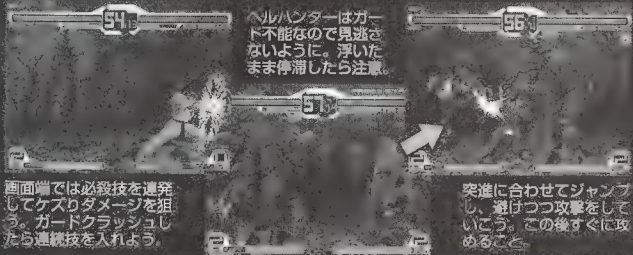
VS レッドアーマー

数々の飛び道具を撃ってくるレッドアーマーは接近するのが困難。しかし、いったん画面端まで追い込めば、必殺技をひたすらガードさせ続けられるため、ケズリダメージとガードクラッシュ時の連続技で簡単に勝つことができる。これは先行入力を使って間断無くつなげるのがポイントだ。画面端に追い込めばチャンスはあるので、画面端まで

持っていく方法を紹介しよう。

一つ目はスタート直後に大ジャンプで飛び込む方法。空中必殺技を出そうとして跳ぶことが多いので、これを落として端へ持っていく。

もう一つはヘルバンターに反撃する方法。前兆が見えたらジャンプで回避しつつ攻撃、そのままジャンプ攻撃などをガードさせて画面端へ持っていく。



画面端では必殺技を連発してケズリダメージを狙う。ガードクラッシュしたら連続技を入れよう。

ヘルバンターはガード不能なので見逃さないように。浮いたまま停滞したら注意。

突進に合わせてジャンプし、避けつつ攻撃をしていこう。この後すぐに攻めること。

対ボスキャラクター ワンポイント攻略

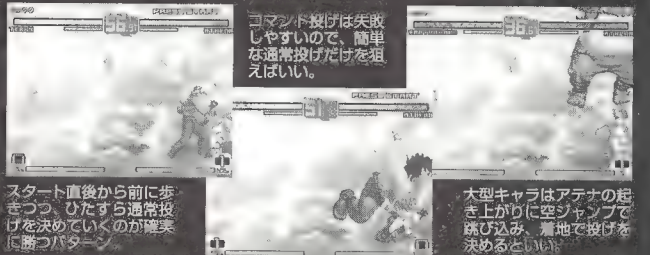
VS アテナ

ほかのボスキャラに比べて比較的弱く、普通に闘っても勝てること多いアテナ。しかし1ラウンド取られてしまったら次のパターンを使って確実に勝利しよう。

そのパターンはひたすら前に歩いて、密着したら通常投げを決めるといったもの。下手に飛び込むと通常技やポセイドン・レイジで返されたりするため、基本的には地上

からガードを固めつつ前進していく。いったん通常投げを決めた後も、やることは変わらない。アテナの起き上がりに密着して通常投げを決めよう(大型キャラは空ジャンプから決めるといい)。

なお、アテナは起き上がりにキガフェニックスを使ってくることがあるもの、密着なら攻撃される前に通常投げを決められるぞ。



コマンド投げは失敗しやすいので、簡単な通常投げだけを狙えばいい。

スタート直後から前に歩きつつ、ひたすら通常投げを決めていくのが確実に勝つパターン。

大型キャラはアテナの起き上がりに空ジャンプで飛び込み、着地で投げを決めるといい。

コース攻略は終盤戦に突入! ここからが本番だ!!!

F-ZERO AX

エフゼロエックス

Copyright © 2003 CAPCOM. ALL RIGHTS RESERVED.

賞レースから結核月日がたったが、いまだにコアなレースゲームファンに人気の「F-ZERO AX」。9月は「セクターロード」のコース攻略をお届けするほか、本作では初の試みとなったイベントレース「F-ZERO AX チャンピオンシップ」の結果を発表するぞ!

Text: キャサ夫

Impression

タイムアタックにオリジナルマシンのカスタマイズ「GX」と併せて遊ぶと無限の広がりを見せる本作は、真の傑作といえよう!

F-ZERO AX

開発メーカー: アミューズメントバイジョン/セガ (監修: 竹田賢)

ジャンル: レース

操作方法: 特殊ステアリング+2ボタン

発売日: 2003年6月下旬(稼働中)

動作環境: TRIFORCE



F-ZERO AX チャンピオンシップ トップ10

順位	プレイヤー名	タイム	使用マシン	セッティング	ホームタウン	アップデート
1	FANTM	01'45"702	IRON TIGER		奈良県	2003.9.7
2	8-ク-アイ	01'45"832	MIGHTY TYPHOON		大阪府	2003.9.7
3	HAMAKEN	01'47"292	MIGHTY TYPHOON		北海道	2003.9.7
4	EXC	01'47"857	FAT SHARK		東京都	2003.9.1
5	MIK@888	01'48"833	BLACK BULL		静岡県	2003.9.7
6	R0SHIKA	01'50"871	BLACK BULL		岡山県	2003.9.7
7	トオリマのCG	01'50"942	MIGHTY TYPHOON		大阪府	2003.9.7
8	KARUGA	01'52"717	MIGHTY TYPHOON		奈良県	2003.9.2
9	るいま	01'56"187	SPARK MOON		埼玉県	2003.9.7
10	みど@アップル	01'58"431	SPARK MOON		神奈川県	2003.9.1

去る9月7日、F-ZERO AX チャンピオンシップの結果発表! 行なわれたイベントレース「F-ZERO AX チャンピオンシップ」の結果は、走行コースがセクターロード、イブ・エントリー、トリプルマシンが「F-ZERO AX」GX のデフォルトマシン全車種という条件の下でタイムを競い、そのタイムをインターネット上で集計してトップを定める。優勝おめでとう!

今回の、全開各州から多くのプレイヤーが参加して、激しいバトルが繰り広げられた。トップ2位が1分差というハイレベルな争いを制し、自身優勝を飾ったのは、奈良県のプレイヤーである「FANTM」だ。2位とは約1分差という僅差での勝利だった。

F-ZERO AX チャンピオンシップ
結果発表!

「F-ZERO AX」ギャラクシーカップ in クラブセガ秋葉原

さらにイベント情報をもう一つ。10月4日~5日にかけて、東京のクラブセガ秋葉原で、「F-ZERO AX ギャラクシーカップ」という名の大会が行なわれるぞ! 優勝者には特別称号が贈られるほか、参加者全員に参加賞あり。大会前日と当日には、スペシャルパーツ(会場ではか手に入らない)をゲットできるイベントも開催されるので、ぜひ参加しよう!!

開催場所 クラブセガ秋葉原
開催日時 10月4日(土) 15:00~16:00
「F-ZERO GX」スペシャルパーツ無料ダウンロード※1)
10月5日(日) 15:00~16:00
「F-ZERO GX」スペシャルパーツ無料ダウンロード※1)
10月5日(日) 16:00~18:00
「F-ZERO AX」ギャラクシーカップ in クラブセガ秋葉原※2)

※1: 「F-ZERO GX」スペシャルパーツ無料ダウンロードの整理券は、当日の12:00からクラブセガ秋葉原店内にて配布。

※2: 「F-ZERO AX」ギャラクシーカップ in クラブセガ秋葉原のエントリーは、10月5日(日)10:00からクラブセガ秋葉原店内にて受付開始。

「F-ZERO AX」チャンピオンシップが終わって間もないが、9月26日より「F-ZERO GX」を使用したイベントレース「F-ZERO AX チャンピオンシップ」が行なわれている。しかも、今度はいよいよ宇宙「ハイロケット」を決めるレースなのだ。レースは下のココロの通り12月1日まで段階的に行なわれ、重複制限は無し! 更に自信のあるハイロケットはぜひ参加してみよう!

次のイベントレースは、
F-ZERO GX チャンピオンシップ!

F-ZERO GX チャンピオンシップ 概要

参加可能車種 : デフォルトマシンおよびオリジナルマシン全車種
走行コース : ルビー、サファイア、エメラルド各カップ全コース
※タイム申請期間により異なる
開催期間 : ルビーカップ
9月25日(木) 14:00~10月16日(木) 14:00
サファイアカップ
10月23日(木) 14:00~11月13日(木) 14:00
エメラルドカップ
11月20日(木) 14:00~12月11日(木) 14:00
オフィシャルサイト : <http://f-zero.jp/>

コース名称：ライトニング

サンダーロード

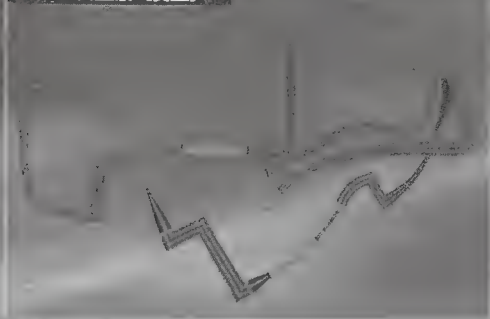
さすがに上級コースだけあって、コース構成の深い部分が多く、キツイコーナーも多い。だが、その分やりがいのあるステージだ！

3LAP
1000

難易度
★★★★★

ターゲットタイム
03'42"000

コース全景 (真上)



コース全景 (真横)



コース全景 (斜め)

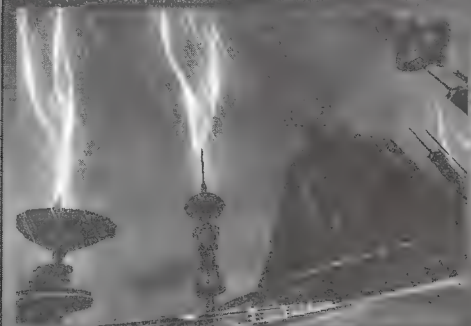


コースの特徴

タイトなクランクカーブで構成された長距離コース。ピットエリアが多めに設けられ、ブースト直後のハイスピードレースが展開される。スピードに乗った状態で連続クランクカーブをクリアするテクニックが要求されるので、難度は高めてある。

ステージ設定

異常気象が生んだ脅威の発電施設



大気汚染による異常気象は、26世紀になっても深刻な問題となっていた。花々穏やかな気候であったこのエリアも、異常気象によって分厚い雷雲に覆われてしまい、落雷多発地帯へと変貌してしまった。エネルギー問題に頭を悩ませていた各惑星の電力会社は、この稲妻エネルギーを利用しようと莫大な資金を投入し、次々と巨大な発電所を建設した。完成した発電所の総電力は、1000万ギガワットを誇り、今では近辺の惑星にまで、電力を供給している。

ライトニング インターネットランキング トップ10 (9月16日現在)

順位	プレイヤー名	タイム	使用マシン	セッティング	ホームタウン	アップデート
1	EXC	02'12"719	DARK GRAMPUS	[設定]	東京都	03/08/26
2	トオリマ Z	02'15"410	AERIAL WHALE-EX	[設定]	大阪府	03/09/08
3	トコチャン	02'18"041	DARK GRAMPUS	[設定]	福岡県	03/08/25
4	みど@アップル	02'18"480	DARK CONDOR	[設定]	神奈川県	03/09/09
5	ぼんた	02'20"819	DARK CONDOR	[設定]	岐阜県	03/08/29
6	NONRI	02'21"518	DARK CONDOR	[設定]	大阪府	03/07/24
7	かいえだしるー	02'21"968	DARK CONDOR	[設定]	東京都	03/08/23
8	MINE	02'25"016	WINDY WYVERN	[設定]	神奈川県	03/09/14
9	みたませ	02'25"436	DARK CONDOR	[設定]	東京都	03/09/10
10	YOU	02'26"097	DARK GRAMPUS	[設定]	宮城県	03/09/15

POINT B 連続S字コーナーは直線的に抜ける!



S字コーナーが連続しているポイント。一つ一つのコーナーがかなりキツくなっているため、まともに走行すると減速は必至で、速は直線的に抜けることが出来る。



ただし、連続S字コーナーが直線的なコースで連続しているため、出口付近でマシンを先ず右に寄せることにより減速を回避しておいた方がいい。また、2周目以降はPOINT Cに入場までブーストをする前に、POINT Cに入場前にエナジーメーターを三分の一程度減らしておくのは理想だ。



連続S字コーナーの出口付近では、マシンをコース左へ。壁への接触には注意。

POINT Bの連続S字コーナーは直線的に抜ける! 3分の一に減速するまで!

POINT A S字コーナーをショートカット!



ジャンプした瞬間に機首をわずかに右に傾けておく。

コース中盤、コース幅が狭くなった上り坂のトンネルを抜けると、ジャンピングポイントが存在する。ここは直前のコース中央にあるダッシュプレートを踏んでいくが(2周目以降はブーストを使用した後にダッシュプレートで加速)、着地後にすぐさまS字コーナーがあり、勢いをつけて壁に接触しやすい。



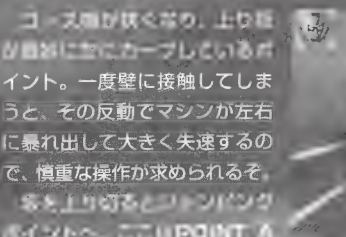
2周目以降は、ジャンプ中にブーストを使うのが理想的だ。

そこで、ジャンプ中にちょっとしたテクニックを使うことをオススメしたい。ジャンプ後に機首を少し上げた際の減速を極くして、直前まで直線に走らせたまま、再び急上昇すると、マシンが失速してコース幅が狭いところを走る危険性が高い。直前にほんの少しのタイム遅延にコケることで減速を回避し、より速く抜けることができるという。



ジャンプした瞬間に機首をわずかに右に傾けておく。

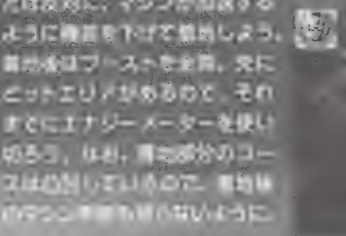
POINT C マシンの操作は極めて慎重に!



コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。



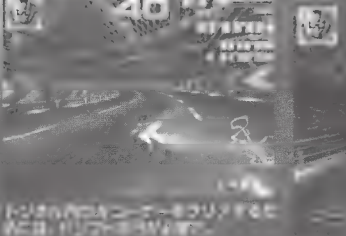
コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。



コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。



コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。



コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。



コース幅が狭くなり、上り坂が直線的にカーブしているポイント。一度壁に接触してしまうと、その反動でマシンが左右に暴れ出して大きく失速するので、慎重な操作が求められるぞ。

POINT D 変わった形状のビットエリア

トンネルを抜け、チェックポイントを通過すると、すぐにビットエリアが存在する。このビットエリアは、かなり長い距離で配置されているが、コースが凸凹になっているほか、ビットエリア自体もS字を描くように左右に曲がっているため、踏み外す可能性が高い。チェックポイント通過後はマシンを左に寄せ、ビットエリアに入った瞬間にブーストボタンを連打。右→左→右→左と繰り返してビットエリアを有効に使い、マシンをどんどん加速させていこう。

ただし、加速すると凸凹になっているコースでマシンが跳ねて、制動をしようとしても、うまくまでビットエリアに沿って走るときの操作はしていない。

ビットエリアを通過した後は、左コーナーが見えるまでブーストを使用。左コーナー後、コース中央にダッシュプレートがあるので、踏み外さないように。



POINT Dの変わった形状のビットエリアは、かなり長い距離で配置されているが、コースが凸凹になっているほか、ビットエリア自体もS字を描くように左右に曲がっているため、踏み外す可能性が高い。チェックポイント通過後はマシンを左に寄せ、ビットエリアに入った瞬間にブーストボタンを連打。右→左→右→左と繰り返してビットエリアを有効に使い、マシンをどんどん加速させていこう。

難度急上昇!! ここから本当の戦いが始まる……

DOLPHIN BLUE

IMPRESSION

初めて触った人でもすぐに操作が理解でき、敵を倒すそう快感も堪能できるので、まずはワンコイン。中盤まではだれでもすぐに到達できるけど、後半は骨のある作りなので、やり込んで自分なりのパターンを作るのが楽しいですよ。

ドルフィンブルー
 1人1コマサマ
 2人の対戦専用アクション
 上手なプレイヤーは方向キー+3ボタン
 1月1日~2003年3月(3.31)
 北浦 雄一 ATOMI@WAVE(ナムカートリッジ)
 ©Sammy Text: MVP

今までは比較的楽な展開であったが、このLOG 4からは敵の攻撃が激化してくる。道中のポイントをしっかり押さえ、敵の攻撃を意識してスクロールを進めることを忘れずに。



SCENE 1:前半



背後から来る敵をきっちり倒してから進めば、上から斬り付けられることも無い。

地上シーンの前半では、背後から次々と補充される敵に斬り付けられることが多い。補充される敵は数が決まっているので、すべて倒してから前進しよう。

また、地形の影に居る兵士は、Sアタックをうまく当てて倒すことを忘れずに。

LOG 4

激突!

大艦隊戦

地上シーンでは敵がよく動き、水上シーンでは突然撃たれる弾を見逃しやすい。激しい難度UPは、パターンと修練で突破しよう。

中ボスを運攻撃破

中ボスは、ミサイルランチャーを6~7発当てれば倒せる。その前のザコに対して4発程度必要なことを考えると、ポイント2で、ある程度なら弾を撃ってもいいことになる。下に居る兵士をミサイルランチャーで倒せば、Sアタックゲージがたまるのを待たずに中ボス戦に突入できるぞ。



POINT 2

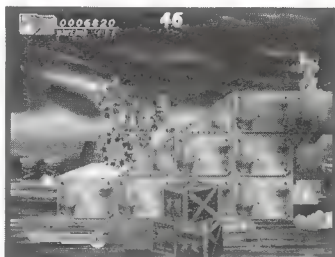
二つ目の高台の先では、障害物に隠れて、兵士が手りゅう弾を投げってくるぞ。Lv.3 Sアタックを高台の端で使うか、POINT 1 でヘリを倒すと回収できるミサイルランチャーを使って兵士を倒そう。



下に居る兵士はSアタックで処理。この後中ボス戦なので、ゲージを回復させよう。

POINT 1

二つ目の高台に乗ると、左からはヘリ、前方からはトゲたる(トゲの付いたタル)が来る。ここでは、ヘリを上撃ちで落とし、トゲたるは高台の一番低いところで回避しよう。坂道でジャンプをするとやられやすい。



二つ目の高台に乗るとやってくるヘリとトゲたる。この位置でトゲたるをジャンプで避けよう。

● : 中ボス出現場所

LOG 4 SCENE 1 MAP



ポイント① ポイント② 写真① 写真② 写真③ 写真④

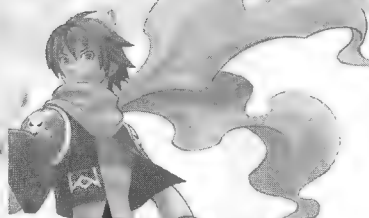
T O S C E N E 2



中ボスは、ミサイルランチャーを6~7発当てれば倒せる。その前のザコに対して4発程度必要なことを考えると、ポイント2で、ある程度なら弾を撃ってもいいことになる。下に居る兵士をミサイルランチャーで倒せば、Sアタックゲージがたまるのを待たずに中ボス戦に突入できるぞ。



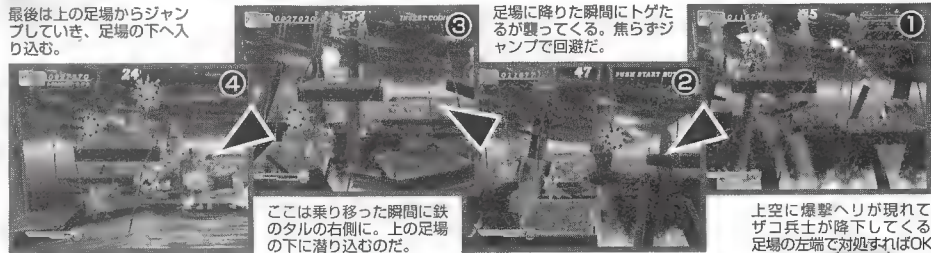
**帝国 三六艦隊
潜水駆逐戦隊 戦隊長
ラジオン・チリングロフ中将**
匠のこだわり！ 頑固なメカ職人。
長距離潜水が可能な帝国最新鋭潜水艦で主人
公たちを苦しめる！



SCENE 1:後半

足場を渡っていく後半では、敵や障害物が落下してくる場所をしっかりと覚えよう。まずは二つ目の足場(写真1)。(ここでは、上からザコ兵士が降下してくる。足場の左端で兵士を倒してから、次の足場のバズーカ兵の弾の間隔を見て進む。) 四つ目の足場は跳び移った瞬間に、上からトゲたるが落下してくる(写真2)。左端でジャンプで回避しよう。六つ目の足場でもトゲたるが来る(写真3)。これは鉄のタルの右側に降りて、やり過ごすといだろう。この後は鉄のタルの上から、上方の足場に乗り。そして足場の端から右に降りて、その足場の下に入り込んでしまえば安全だ(写真4)。

最後は上の足場からジャンプしていき、足場の下へ入り込む。

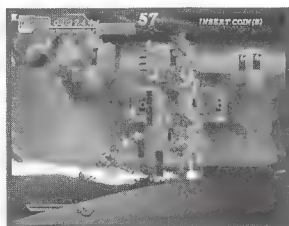
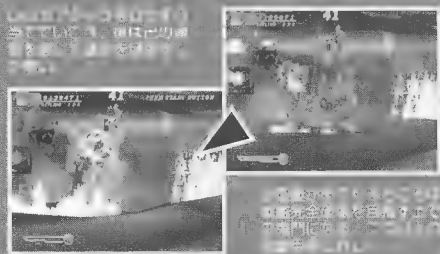


足場に降りた瞬間にトゲたるが襲ってくる。焦らずジャンプで回避だ。

上空に爆撃ヘリが現れて、ザコ兵士が降下してくる。足場の左端で対処すればOK。

戦艦破壊を目指す!

戦艦に近づくには、敵がこちらを向いていない状態にすることが重要。そのため、このサブアタックを敵の背後に集中して使うことが重要だ。二つの敵に対して同時にサブアタックを打て、後はショットを撃たせられるまで入射して撃破していく。

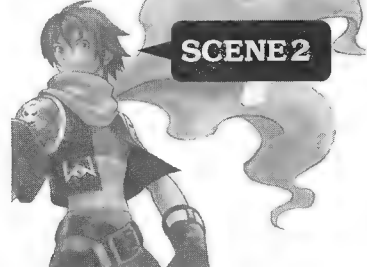


地獄絵図。Sアタックを使っても着地点に弾があることが多いのでキビシイ。

水上シーンでは、敵の種類は多くないものの、それぞれの耐久力が高いので、非常に苦しい展開になる。

特に小型艇は、装甲板を付けているため、内側に潜り込まないと、いつまでもザコに弾を撃たれてしまうので注意しよう。

最初は小型艇が3隻出現する。3隻目に対しては、装甲板を破壊してからSアタックを使おう。トゲたるを越えた後のヘリに対しては、画面右端付近で上撃ちを使っていく。水面に障害物があると、ヘリを速攻で倒せないで注意。この後は、水上バイクと上空からのザコ兵士が相手になる。ここはザコ兵士に気を付けたいだろう。最後に小型艇が3隻到来。画面右で出現と同時にジャンプ近接攻撃を多用して、速攻を目指す。

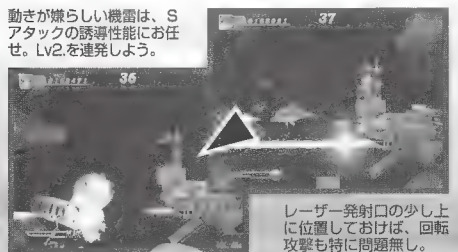


SCENE 2



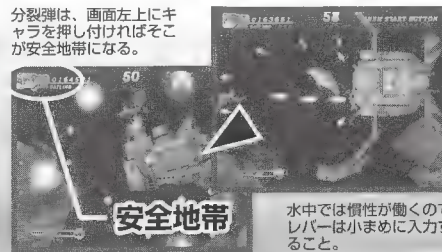
最後の小型艇はザコを一掃したらそれで十分。後は無視してやり過ごそう。

第二形態
この形態ではレーザー攻撃と破壊可能な機雷が相手。レーザーを回転させることもありますが、これは反時計回りに来るので、あらかじめレーザーの上に位置しておけば問題無い。このため、基本位置はレーザー発射口の上にあること。後は、Lv.2 Sアタックをたまると同時に使っていけば、機雷にもさほど悩まされずに倒せるはずだ。



レーザー発射口の少し上に位置しておけば、回転攻撃も特に問題無し。

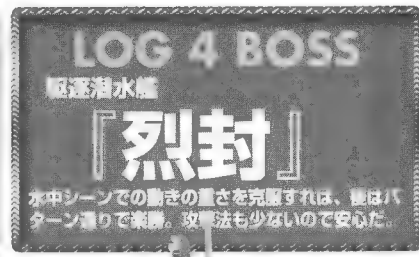
第一形態
この形態では、ぼろまき弾↓分裂弾を繰り返してくる。ぼろまき弾は画面中央後ろに位置し、弾のすき間を見て下へ移動していけばいい。正面に来る弾は、上下の間隔が広い場合は間を抜けるようにしたい。水中での慣性を考え、むやみに動かないのが肝心だ。分裂弾は撃たれる前から移動し、画面左上で回避。ここなら分裂弾に当たらない。



分裂弾は、画面左上にキヤラを押し付けられればそこが安全地帯になる。

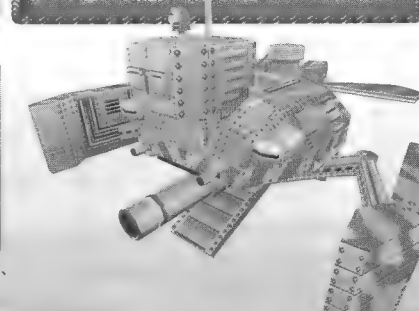
安全地帯

水中では慣性が働くので、レーザーは小まめに入力すること。

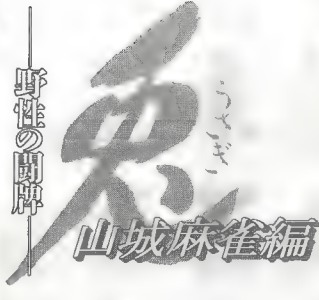


**LOG 4 BOSS
駆逐潜水艦
『烈封』**

水中シーンでの動きの重さを克服すれば、後はパターン通りに攻撃。攻撃法も少ないので安心だ。



本作をスミからスミまで楽しむ特殊能力発動!!



©伊藤誠/竹書房「近代麻雀」
©Warashi 2003 ©MAHJONG KOBO 2003

- | | |
|----|-----------------------------|
| 1 | 勝敗確定・勝ち(前半) |
| 2 | 勝敗確定・勝ち(後半) |
| 3 | 勝敗確定・負け |
| 4 | 勝敗未確定・オーラス・負け→負け |
| 5 | 勝敗未確定・非オーラス・勝ち→大勝ち |
| 6 | 勝敗未確定・非オーラス・勝ち→変化少 |
| 7 | 勝敗未確定・非オーラス・五分(やや負け)→勝ち(逆転) |
| 8 | 勝敗未確定・非オーラス・五分(やや負け)→現状維持 |
| 9 | 勝敗未確定・非オーラス・大負け→勝ち(逆転) |
| 10 | 勝敗未確定・非オーラス・大負け→点差五分(やや負け) |
| 11 | 勝敗未確定・非オーラス・大負け→点差変化少 |

アガリ時のセリフもキャラクタの個性が光っていて読んでいて非常に興味深いものがあるよね。今回はそれを完全網羅!! ちなみに、アガリ時セリフ一覧表中の番号は左表の条件と対応している。



実は本誌でもロングランの「鬼-野性の闘牌-山城麻雀編」。今回は、なかなかお金を投じて調べるのが困難な情報を掲載! ちなみに、イラストなども引き続き募集中なのでどんどん応募してください!!

鬼-野性の闘牌-山城麻雀編

- メーカー: 竹書房/タイマー
- ジャンル: 麻雀ゲーム
- 操作方法: 麻雀コソバネ
- 発売日: 2003年6月(稼働中)
- 使用基板: NAOMI GD-ROM

Text: サクテル

アガリ時セリフ一覧表

<p>1 余裕をもって決められたかな</p> <p>2 淡まりです勝負ありました</p> <p>3 爽か! 止まってしまった</p> <p>4 最後の刻まで諦めたりはしない</p> <p>5 今こいつで決めようと思ってる</p> <p>6 チャンスも生も見せはしません</p> <p>7 うちのリードで行かせてもらいます</p> <p>8 勝負はまだ続いていますよ</p> <p>9 流れを引き止めたかったです</p> <p>10 一番はいい勝負だったかな</p> <p>11 勝利は全てアガリの価値があるはず...</p>	<p>1 あら...もう終わりのおよね</p> <p>2 勝利は精進の味方に属したわね...</p> <p>3 この勝利は運がよすぎたわね</p> <p>4 この勝利、もう止められないわ</p> <p>5 これが決定打ねもう思ってるよ</p> <p>6 点差もまだ流れを活かしてやるわ</p> <p>7 まだ、安心するには早すぎる</p> <p>8 チャンスを待ってきかぬアガリかしら?</p> <p>9 やらっとなんかじゃまかっこないものね</p> <p>10 手の届くところまで来たみたいだね</p> <p>11 流れが空回りのついでにいいわ</p>	<p>1 こんなに簡単に勝負ついちゃったよ</p> <p>2 勝負、淡まったねはたきだせよ!!</p> <p>3 うれし! 大失敗だあ</p> <p>4 うれし! うれし! うれし! うれし!</p> <p>5 まさに絶好調で感じましたよ</p> <p>6 現状維持は勝利の一歩か</p> <p>7 まずは抜けることが肝心だもんね</p> <p>8 ちよっと決手に欠けちゃったかな?</p> <p>9 形勢逆転! 大仕事かできたよ</p> <p>10 これでチャンスが広がったかな?</p> <p>11 気持ちに手ごたえいいよ</p>
<p>1 気が張けるほど簡単に決まったわ...</p> <p>2 最後を決めると気分がいいわね</p> <p>3 こんなときは一度としないわ</p> <p>4 この流れなら最後まで行ける!</p> <p>5 守りに入るよと又もくなんかないわ</p> <p>6 場を制する良いアガリだね</p> <p>7 重要なものからこの流れだね</p> <p>8 取れなかったら負けちゃうわね</p> <p>9 勝負は一度で終わるものよ</p> <p>10 これでやっと五分の勝負になったわ</p> <p>11 まだ流れが続いてほしいわ</p>	<p>1 相手も勝利でも勝ち負けは勝ったわ</p> <p>2 勝負ありだ! 文句はあるかな?</p> <p>3 こんな感か結果になるよ...</p> <p>4 まだ終わってないこのまま続行だ!</p> <p>5 手加減するとも思ってたのか?</p> <p>6 決められるときは運が良かったわ</p> <p>7 これを運が助けてくれたかな?</p> <p>8 取れなかったら負けちゃうわね</p> <p>9 たまには派手に決めることもあるよ</p> <p>10 競り合いになればこっちのペースだ</p> <p>11 このまま流れるつもりはないよ</p>	<p>1 もっと手応えがあると思ったのに...</p> <p>2 試合からには勝つのが当然!</p> <p>3 このミスはかなりの致命傷だったよ</p> <p>4 勝負はまだ残ってる勝負たまりはしないよ</p> <p>5 強豪、圧倒、制圧勝負の基本だよ</p> <p>6 相手のチャンスは運が良くないとな</p> <p>7 このリードは運が良くないとな</p> <p>8 噛み合っていない感じがしてないよ</p> <p>9 この成績を誇る方がよそ者だ</p> <p>10 こででかかれば次で勝負!</p> <p>11 真剣も勝負も緊張していないよ</p>
<p>1 ラクソウ過ぎるぜ笑れちゃったよ</p> <p>2 淡まったね! 勝負も、この戦も...</p> <p>3 もうしかしてこれじゃ勝負弱?</p> <p>4 ここが場の魂の真ん中よ</p> <p>5 誰子ののらして来たらうらやまかな?</p> <p>6 アガったんだから悪くは無いよ</p> <p>7 振き出たかな?</p> <p>8 爽に勝たせちゃ買えないって感じ?</p> <p>9 ヤルと勝たせやせんとせんもなんない!</p> <p>10 これで勝利も見えたらいいわ</p> <p>11 爽か! 止まらないうちでわかせ</p>	<p>1 あっけないな</p> <p>2 勝負アリだな</p> <p>3 悔しい結果だね</p> <p>4 勝負の気持はまだこの手にある...</p> <p>5 この大勝負を奪ってほしいな</p> <p>6 まだ諦めないと言うつもりかな?</p> <p>7 振き出たかな?</p> <p>8 流れももう壊れている...</p> <p>9 この程度の展開くらいまででもない!</p> <p>10 ここまでくれば流れは変わる</p> <p>11 何も取らずまじやうやうや</p>	<p>1 勝分と早い見せ場になっちゃったな</p> <p>2 これで決まりだ文句はあるかな?</p> <p>3 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>4 このまま進んでいけるかな?</p> <p>5 攻めつづけていけるかな?</p> <p>6 攻めつづけていけるかな?</p> <p>7 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>8 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>9 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>10 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>11 悔しい結果は一歩になっちゃった</p>
<p>1 及ばざるもの勝者に譲渡し...</p> <p>2 文句はないよ決まりだね...</p> <p>3 あまほしにも勝つてきたかな?</p> <p>4 ここまで来たもう勝ちようかな...</p> <p>5 こんな相手でも運身の力を...</p> <p>6 引え降参でも前に進む...</p> <p>7 流れの来ているこのままで行ける...</p> <p>8 勝利の光はもう見えてくる...</p> <p>9 止りだれはもう見えてくる...</p> <p>10 勝利の瞬間にこれ以上は...</p> <p>11 このアガリは勝利を信じるための一...</p>	<p>1 まはたさるもの勝者に譲渡し...</p> <p>2 実態に相手をやるまでもなかったか...</p> <p>3 こんな大勝負は一度としないわ</p> <p>4 もう引いたら負けちゃうわね</p> <p>5 お前ちゃんの運気が旺するのよ</p> <p>6 工夫も必要なんだアガリのみ</p> <p>7 当然のアガリは必要としない</p> <p>8 流れを停てる時は手は伸ばさな</p> <p>9 油断してはいけないわ</p> <p>10 手加減は最初からこの手にあるのよ</p> <p>11 まだ諦めないと言うつもりはないよ</p>	<p>1 これは部とは別な意味で予想外だ</p> <p>2 無駄な抵抗もいってやめよう</p> <p>3 驚かすのが目的か?</p> <p>4 勢いだけで来たっていいかな?</p> <p>5 この場には運が助けてくれたよ</p> <p>6 攻めつづけていけるかな?</p> <p>7 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>8 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>9 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>10 悔しい結果は一歩になっちゃった</p> <p>11 悔しい結果は一歩になっちゃった</p>
<p>1 これで終わりはあつけないものだな</p> <p>2 勝ったつもりでも前線の負けだ</p> <p>3 美事で勝って勝負に負けるか?</p> <p>4 このまま勝利まで何も止められない</p> <p>5 引え降参でも前に進む...</p> <p>6 この大勝負は一度としないわ</p> <p>7 既に流れも勝利もこの手の中だ</p> <p>8 こんなアガリは運も期待しないな...</p> <p>9 今勝つておもしろいんですけど...</p> <p>10 この次で決まる勝負はせん!</p> <p>11 勝っているわけじゃないんだ</p>	<p>1 ここまであつたりと終わってしまうとは</p> <p>2 勝利は決めた手はいつも美しい...</p> <p>3 自ら勝ち取るのもひとつの美学か...</p> <p>4 このまま勝利まで続けようかな?</p> <p>5 これこの展開のベストアガリだ</p> <p>6 アガりを繰り返す勝利はこれだけだ</p> <p>7 このリードは単なる過激な過ぎない</p> <p>8 アガりがこれだけ過激な過ぎない</p> <p>9 どんなアガリも良いアガリなのよ</p> <p>10 こうしてアガればいいわ勝たさう</p> <p>11 ここ勝負が終わるわけじゃない</p>	<p>1 これで終わりはあつけないものだな</p> <p>2 勝負は初めからフツツのものなじゃ</p> <p>3 こんな感か失敗を犯すとは!</p> <p>4 まだまだ勝負はつづいてるわ</p> <p>5 指をむき出しで構えるわね</p> <p>6 この勝負は運が助けてくれたよ</p> <p>7 小さな会話を勝負を決めることもある</p> <p>8 このワシにはまだアガリが必要!</p> <p>9 やり口ワシの勝負は運が助けてくれたよ</p> <p>10 これでもう流しはせんか...</p> <p>11 たまには小さい仕事もやらんとお</p>

今回からは、「鬼-野性の闘牌-山城麻雀編」をスミズミまで楽しむように、さまざまな設定や、データなどを紹介していくぞ。まずはキャッチセリフ集から紹介だ!

使用キャラを決定し、コンビが成立すると画面に表示されるキャッチコピー。すぐく凝って見てカッチコピーもばかりなんだけど、これって開発元である童の開発者の方々が、悩みに悩んで生み出したものなのだ(お疲れさまでした)。

全部の組み合わせを見るには、あまりにもお金がかかってしまう。そんな不満があったので(オレだけ?、ここに一筆公開となった!

コンビごとのキャッチコピー

コンビ	キャッチコピー	コンビ	キャッチコピー
鬼 & ユキヒョウ	揺らぎ無き信頼	キツネ & シャモア	潜み続ける緊迫
鬼 & ネコ	依存無き美学	キツネ & ジャッカル	気づかれない覇気
鬼 & キツネ	刹那の支配者	キツネ & サル	遠ざがる異端
鬼 & シャモア	信じあう好敵手	キツネ & チャップマン	冷徹すぎる合理
鬼 & ジャッカル	大人げない刺客	キツネ & ウルフ	鋭利な鉄壁
鬼 & サル	張り詰めた無欲	キツネ & 香那	顧みない
鬼 & チャップマン	その先を知る漢	シャモア & ジャッカル	完膚無き執行者
鬼 & ウルフ	尽き得ない炎	シャモア & サル	間隙無き信頼
鬼 & 香那	獅子を識る者	シャモア & チャップマン	遠視する大局
ユキヒョウ & ネコ	境やかな狡猾	シャモア & ウルフ	池み無き戦士
ユキヒョウ & キツネ	甘美なる猛毒	シャモア & 香那	覚醒する勝機
ユキヒョウ & シャモア	敗者の創造主	ジャッカル & サル	不釣り合いな果実
ユキヒョウ & ジャッカル	勝利を狩る者	ジャッカル & チャップマン	譲らない本能
ユキヒョウ & サル	柔らかな殺氣	ジャッカル & ウルフ	即発する華と剣
ユキヒョウ & チャップマン	攻め始め無類	ジャッカル & 香那	絶対の覇者
ユキヒョウ & ウルフ	渴望する闘気	サル & チャップマン	不可解な強者
ユキヒョウ & 香那	美しい花の棘	サル & ウルフ	匹ぎ合う気迫
ネコ & キツネ	歪んだ天秤	サル & 香那	呑みない強兵
ネコ & シャモア	さりげない優柔	チャップマン & ウルフ	天賦満つる才気
ネコ & ジャッカル	馴れ合わない牙	チャップマン & 香那	静かなる復讐者
ネコ & サル	秘められた最強	ウルフ & 香那	獅子を継ぐ者
ネコ & チャップマン	闇を裂く閃光	園長 & 仙道	絶望の業火
ネコ & ウルフ	開きあう猛禽	ゴン & イチロー	死を告げる刃
ネコ & 香那	魅惑の殺戮者	山城 & 優	微笑する悪魔

キャッチコピーは、コンビ二人の性格やその関係を如実に表しているものが多い。筆者一番のお気に入りには鬼&ユキヒョウの「揺らぎ無き信頼」。特に原作の雰囲気や伝わってくる。

また、園長&仙道とゴン&イチロー、そして山城&優のキャッチコピーは、ゲーム中では見られない裏設定によるもの。今回は童さんご厚意で掲載させていただきます。

野性の王国 四本場

「鬼」のキャラクターが「野性の王国」の中心に据わりました。がんばります!!

「鬼」のキャラクターが「野性の王国」の中心に据わりました。がんばります!!

近代麻雀サービス概要

月額利用料: 300円(税別)

対応機種: NTTdocomo

i-modeサービス (カラ、iアプリ対応)

アクセス: メニューリスト

→趣味→麻雀/将棋/囲碁

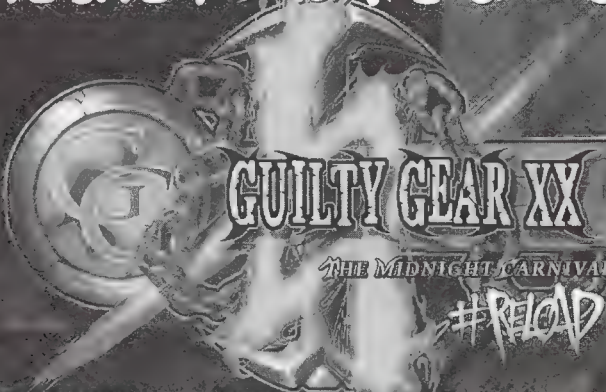
→近代麻雀

i-modeで死まくり!

8月1日から、竹書房の「i-mode」専用サイト「近代麻雀」で、伊藤誠先生描き下ろしのイラスト「ぶちキャラ」が携帯電話の待ち受け画像としてダウンロードできるサービスが始まりました。この配信は期間限定で行なわれており、どのキャラがダウンロードできるかは、お楽しみでください。なお、お楽しみイラストは、毎月1日、15日、20日に更新される「近代麻雀」へのアクセスは左記を参照。

8月1日から、竹書房の「i-mode」専用サイト「近代麻雀」で、伊藤誠先生描き下ろしのイラスト「ぶちキャラ」が携帯電話の待ち受け画像としてダウンロードできるサービスが始まりました。この配信は期間限定で行なわれており、どのキャラがダウンロードできるかは、お楽しみでください。なお、お楽しみイラストは、毎月1日、15日、20日に更新される「近代麻雀」へのアクセスは左記を参照。

まだまだネタは尽きないぞ



今月は連載の開幕攻防、オティ先生の愛の処方箋に加え、知っていると少しだけ役立つ知識をアナタにとった流行!? のネタをお届け!!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープロード)
 ザ ミッドナイトカーニバル
 ■メーカー:アーケシステムワークス / サミー
 ■ジャンル:2D対戦格闘
 ■操作方法:8方向レバー+5ボタン
 ■発売 日:2003年3月26日(稼働中)
 ■使用基板:NAOMI(GB-ROM)

IMPRESSION

「ギルティギアイグゼクス」は、この格闘ゲームの発表とあまり注目されなかったが、今更なる注目を浴びてきた。これは、これまでにないような面白さがある。本作をやったことのあるプレイヤーは、これまでにないような面白さがある。本作をやったことのあるプレイヤーは、これまでにないような面白さがある。

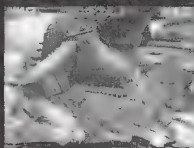
- *文中の略称や略号は以下の意味を表しています
- ガトリング.....ガトリングコンビネーション
 - ダスト.....ダストアタック
 - ロマキャン.....ロマンキャンセル
 - フォルトレス.....フォルトレスディフェンス
 - デッドアングル.....デッドアングルアタック
 - [].....ガトリング (カッコ内)
 -キャンセル
 - ①.....ジャンプキャンセル
 - ②.....ロマンキャンセル
 - ③.....フォースロマンキャンセル

©Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

メイ VS. ディズィー

遠距離立ちS(CH)	×	○	◆+P(CH), 足払い(CH)
◆+P	○	×	◆+P
◆+P	×	○	足払い(CH)
足払い	○	×	足払い, ◆+P(空)
HSイルカさん・縦	○	×	◆+P(CH), 足払い
HSイルカさん・横	×	○	遠距離立ちS

メイは遠距離立ちSでディズィーの◆+P、足払い以外に勝てる。また、HSイルカさん・縦を出せば◆+P、足払いに勝てる上、低空空中ダッシュも抑制できる。ディズィー側はダウンを奪える足払いか、◆+Pに勝てる上、HSイルカさん・縦も落とせる遠距離立ちSがオススメだ。



ディズィーの足払いはダウンを奪え、起き攻めを狙えるので見返りが大きい。



ディズィーは気絶値が低いので、開幕◆+Pを当てて気絶を狙うのもアリ。

スレイヤー VS. ザツパ

立ちK	×	○	しゃがみS
バイルバンカー(CH)	○	×	しゃがみS
PDステップ	○	×	ダッシュしゃがみP
しゃがみHS	○	×	しゃがみS, ダッシュしゃがみP
しゃがみHS	×	○	ダッシュこんには三匹のムカデ

スレイヤーはPDステップを出しておき、ザツパが何か行動を起こしたらバイルバンカーを出している。ザツパは分が悪いので強気のダッシュこんには三匹のムカデが、連続してバックステップを出して距離を離し、こんには三匹のムカデで悪蓋を憑依させる無難な選択がオススメだ。



派生技を出さなければ、まず届かない。有効な手なので必ず使いたい。



PDステップがとにかく強力無比なスレイヤー。こんには三匹のムカデが来てても……

連載第3回

開幕攻防大研究

早くも3回目となった本連載。今回は前回、前々回に登場していないキャラを中心に攻撃。

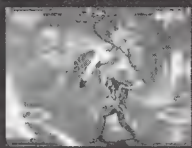
今月はスレイヤーVS.ザツパ、メイVS.ディズィー、ポチヨムキンVS.闇愁、アクセルVS.アクセルの組み合わせをピックアップ。開幕の攻防のコツは、自分の選択肢を絞ること。リスクが小さくても、見返りは低いのが確実に先手を取れるもの、リスクが小さく上りターンも大きいもの、これらの二つの要素に当てはまるものを選ぶ。これに加え、相手の行動やクセを読み、こちらの攻撃に随時変化を付けるといいぞ。

アクセル VS. アクセル

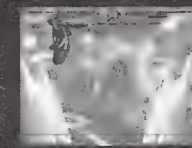
同キャラなので、基本的に出す技は同じ。遠距離立ちSが相手に届くので、基本はこれを出すのだが、先読みで天放石(上段)を出されると手痛い反撃を受けてしまう。低空空中バックステップSは天放石、遠距離立ちSの両方に勝てるので安定行動といえる。さらに、これすらも防くなら、昇りジャンプP-低空空中バックダッシュSといった行動がいいだろう。

最もリターンが大きい行動は連続技を狙える低空空中ダッシュ[HS→D]で、出す場合は後方ジャンプから空中ダッシュするのがポイントだ。

同キャラなので、基本的に出す技は同じ。	遠距離立ちS(相CH)	△	△	遠距離立ちS(相CH)
	遠距離立ちS(CH)	○	×	足払い、鎖閃撃
	遠距離立ちS	×	○	壁蹴、天放石(上段)
	遠距離立ちS	×	○	壁蹴箱(CH)
	遠距離立ちS	×	○	低空空中ダッシュ[HS→D]
	低空空中バックダッシュS	○	×	低空空中ダッシュ[HS→D]
	低空空中バックダッシュS	×	○	天放石(上段)、遠距離立ちS
	低空空中バックダッシュS(相取)	△	△	低空空中バックダッシュS(相取)
	昇りジャンプ◆+P	○	×	低空空中バックダッシュS



見返りを求めるなら、天放石(上段)や低空空中ダッシュ[HS→D]がオススメだ。



リスクを権力まで抑えるなら昇りジャンプPや低空空中バックダッシュSを出す。

闇愁 VS. ポチヨムキン

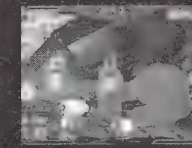
闇愁は立ちPで足払い以外の行動に、しゃがみKでしゃがみS以外の行動に勝てる。これらの二つは空振り時のスキが少ないので、パンマフォームやメガフィスト・前方を出されても対応できるのが強み。また、最もリターンが大きいのはP戒で、足払い、しゃがみSに勝ち、連続技につながる。このため狙う価値は高い。

対するポチヨムキンは、足払いかしゃがみS(しゃがみKをつぶした場合は足払いが連続ヒットする)でダウンを狙うが、P戒を一点読みしてしゃがみHSなどのリターンが大きい技を出すのも有効だ。

立ちP	×	○	足払い
しゃがみK(CH)	○	×	足払い
しゃがみK(空)	○	×	パンマフォーム
しゃがみK(空)	○	×	メガフィスト・前方
しゃがみK	×	○	しゃがみS
立ちP	△	△	しゃがみS(空)
防壁	○	×	足払い
防壁	○	×	しゃがみS



ポチヨムキンは元々動きが速いので、一瞬様子を見てから行動するのも有効だ。



闇愁はしゃがみKや立ちPがオススメ。しゃがみKカウンターからはS風神が入る。

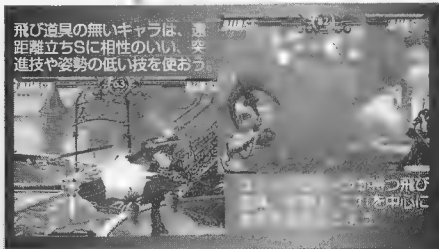
開幕の攻防相性: 技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが離れて攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝つていても負ける場合があるので注意してほしい。記号は○=有利、△=ほぼ五分ないし痛み分け、×=不利で、略称はCH=カウンター、相=相打ち、空=空振り、相殺は必ず表している。

愛のGGXX刃方箋 特別編

『GGXX』から数え、発売から既に1年以上。最近、周りを見渡してもレベルの高さに驚きます。それでも、初心者が居る限り救済も続けますよ〜。



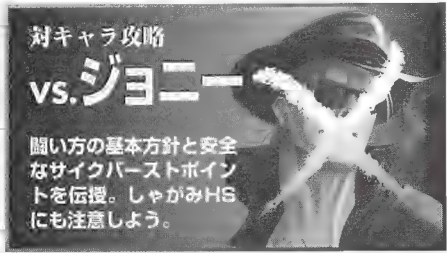
ダムドフアング!!
愛の生体兵器
オディ先生



飛び道具の無いキャラは、遠距離立ちSに相性のいい突進技や姿勢の低い技を使おう

圧倒的な固め能力を持つジョニーには、苦手な遠距離で闘うことを心掛けよう。飛び道具のあるキャラは、ジョニーの◆+HSの届かない間合いを維持する。そして、飛び道具を盾に焦らし、近付いてきたら迎撃していいこと。飛び道具の無いキャラは、リーチのある技を主軸にする。ジョニーの遠距離立ちSと相性いい技があればベストだ。

遠距離戦を重視!



対キャラ攻略 vs. ジョニー

闘い方の基本方針と安全なサイクバーストポイントを伝授。しゃがみHSにも注意しよう。

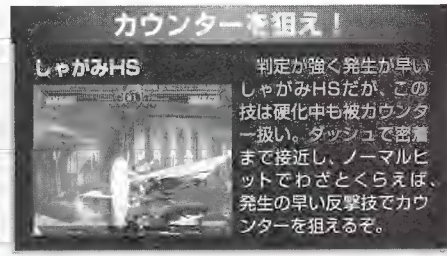


ダウン中のサイクバーストを倒せよう

オススメのサイクバーストポイントは二カ所。まず、足払い後などダウン中。これでグリッター イース ゴールドをかましついでよう。このとき注意することは、必ずダウン追いつき可能時間中に発動すること。そうすればダウン属性が継続されるので、当たらなかつた場合でも、手痛い反撃を受けることが無い。

二つ目は、連係で使う◆+Kに対して。これがある程度先読みしておけば、見ながらサイクバーストを当てられる。覚醒必殺技が優秀なキャラは、意識して狙っていいこと。

サイクバーストのポイント



カウンターを狙え!

しゃがみHS 判定が強くなる発生が早いしゃがみHSだが、この技は硬化中も被カウンター扱い。ダッシュで密着まで接近し、ノーマルヒットでわざとくらえば、発生の早い反撃技でカウンターを狙えるぞ。



通常投げ後の抗撃音階は大敵目を直前カードしてバックアップしよう

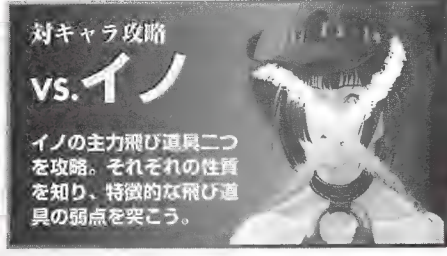
オススメの抗撃音階は四つ。

- ① フレームで空中判定になる必殺技
- ② 無敵技 or 覚醒必殺技
- ③ テッドアングル
- ④ 起き上がりの時間をすらす(フリジット or ロボカイのみ)

①は抗撃音階をくらってしまいが、その後の追撃をダウン復帰で避けやすいのでオススメ。②はたまに使って、相手に意識させることが重要。

③はお手軽だが、抗撃音階後に大木をさす手などを出されると負けてしまう。④は起き上がりの選択肢の一つとして使ってみよう。

抗撃音階からの起き攻めをしのぐ



対キャラ攻略 vs. イノ

イノの主力飛び道具二つを攻略。それぞれの性質を知り、特徴的な飛び道具の弱点を突こう。



大況をする火丸とDr.ファチスト。結果は持田が4勝敗、火丸が6勝敗。後ろにチラーと見えるのは景都のZAPさん

Dr.ファチスト 救済の旅

in Amusement stage POPY

愛の伝道師Dr.ファチストは、8月10日に救済した患者の往診のため、組み手要員の闘劇準備優勝チームの持田と火丸を連れて再度新瀨の地を訪れた!

イベント終了時の一枚。このテンションがある限り、『GGXX』は終わらない!

詳細はP149にある!

ケミカル愛情に割り込む技

キャラ名	割り込む技
スレイヤー	ジャンプHS
イノ	HS大木をさす手、S狂言実行
プリズナー	ダッシュ◆+P、しゃがみS
サッパ	ダッシュエンには3匹のムカデ
ソル	パンチットプリンガー、ダッシュ立5K
カイ	Sスタンエッジ
メイ	ダッシュ◆+P、ダレート山田アタック
ミア	ダッシュ◆+P、ジャンプ、サルトンフォース
エディ	ジャンプK
ボテヨ	ハンマーボール、FDB
チップ	ダッシュ◆+P
ファヴスト	ダッシュ◆+P、ダッシュ◆+P
梅喧	ダッシュ◆+P
ジャム	ほろろ、百歩必勝
ジョニー	前K
アクセル	立ちP、ダッシュd+P
蘭蔵	HS風船
ヴェナム	ダッシュ◆+P、HSスティンカーエイム
テスタ	ダッシュしゃがみHS
デイスイ	魚を捕るときに使ってたんで
ロボカイ	ジャンプS

中間距離のけん制で使われるケミカル愛情。この技は打点が高いので、ダッシュで下を潜れるキャラが多く居る。遠距離でダッシュをこまめに、ケミカル愛情が見えたら、止まらずに連続技をたたき込もう。なお、このときの反撃はほとんどの場合カウンターになるのでカウンター用の連続技にすれば、さらにダメージ効率上がる。ダッシュの姿勢が高いキャラは、連発させると対処することが難しい。飛び道具や、判定の強いジャンプ攻撃などで対抗しよう。

ケミカル愛情を叩き出す

ジョニー対策補足:しゃがみHSをわざとノーマルヒットでくらった場合、間に合う反撃は発生が13フレーム以下の技。これに加え、カウンターで当てると特殊な吹き飛びになる技が強い。イノ対策補足:抗撃音階は、距離によってヒット数が1~5まで変化する。起き上がりに直った場合は、大抵2~3ヒットになる。行動を起こすなら、最後を直前カードすることが重要!

スコアトライアルついに終幕!

4カ月の長きにわたったスコアトライアルもついに終了。また、おなじみの稼ぎ攻略と初心者攻略も、今回でクリアまでを完全フォロー。最近行き詰まりを感じているキミは、もう一度プレイを見直してみよう。

式神の城II

- メーカー: アルファ・システム/タイトー
- ジャンル: 縦スクロールシューティング
- 操作方法: 1レバー+2ボタン
- 発売日: 2003年4月22日(稼働中)
- 使用基板: NAOMI (GD-ROM)

※本記事はノーマルモードを元に行っているため、そのほかのモードとは異なる場合があります。



©2001,2003 AlfaSystem co.,ltd. All rights reserved. TM

Text : C・LAN(稼ぎ攻略)、伊勢猫(初心者攻略)

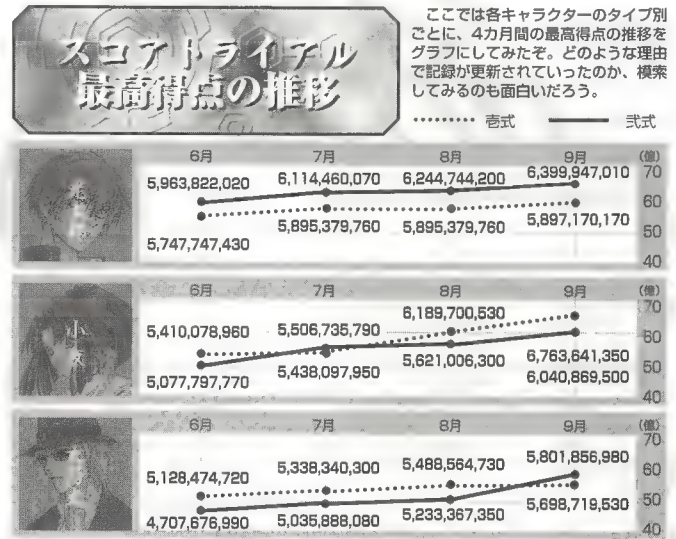
式神の城II スコアトライアル

最終結果発表(9月5日締切)

「式神の城II」スコアトライアルもついに決着!。各キャラクターの式神マスターの座は一体だれの手に残ったのか? 今月はスコトラ&連載最終回ということで、拡大版でお送りしよう。各キャラのタイプ別に、上位5位までを発表するぞ。

また、スコアトライアル終了に際して、各キャラクターの月ごとの最高得点の推移や、タイプ別使用率などのデータもそろえてみたぞ。こちらも要チェック!

キャラクター	式式				式式			
YOS.K	5,897,170,170				6,399,947,010			
	5,895,379,760	ひさ	5,674,777,780	MNL-0720	6,308,097,770	轟	6,141,001,150	ITR
	5,708,949,290	MTK	5,583,562,590	T.Y	6,170,354,920	ひさ	6,129,680,790	SNT(新)
遊風稜	6,763,641,350				6,040,869,500			
	5,931,698,010	Cappuccino	5,822,466,920	SIZ	5,756,797,520	コーハン北尾	5,621,006,300	T.S
	5,875,917,220	コロクル	5,674,722,520	N.T	5,650,193,270	AYA-に<	5,506,735,790	DASI@あい-
KDK-TAKEYUKI	5,698,719,530				5,801,856,980			
	5,642,984,700	息子が死んだ	5,394,337,400	ADMHR-ACF	5,531,791,330	どんぐりず	5,299,999,490	AMS@ムガ
	5,424,391,660	キノ	5,183,258,140	美	5,507,369,440	TF-KML	5,297,221,170	ミスター増



スコアトライアル 最高得点の推移

ここでは各キャラクターのタイプ別に、4カ月間の最高得点の推移をグラフにしてみたぞ。どのような理由で記録が更新されていったのか、模索してみるのも面白いだろう。



スコトラ 稼路: スコアトライアル最高得点の推移を見て、やはり目に付くのがふみこの得点の伸び悩み。攻撃力は高いのだが、使い勝手が悪い式神攻撃がネックだったのかも。もっとも、左ページの各キャラの使用率の分布を見るに、純粋にスコトラへの参加人数が少なめだったという側面もある。どちらにせよ、まだまだ研究し甲斐のあるキャラといえる。

	壱式				貳式			
	5,038,557,660		YYN		4,982,603,640		F-NMM-N.S	
	4,860,645,960 覇聖	4,460,456,310 なぐもへ	4,188,526,690 Y.I	3,531,620,390 THK	4,688,774,810 天満橋民	4,457,267,470 YNS-HNO [真姫理定・漢]	4,016,653,290 キノ	2,824,466,350 BM-T.Y I

	壱式				貳式			
	6,186,644,030		TZW-ART?		6,551,210,190		KDK-ASK	
	5,578,816,320 NMD-BB	5,505,111,660 NYA	6,324,908,420 takl	6,207,877,340 大ちゃん	5,520,703,740 一般人	5,173,444,850 AST-せたる~	6,309,597,780 REF	6,161,731,530 634

	壱式				貳式			
	5,768,944,180		兄さん		6,200,870,100		ダメK.K	
	5,344,772,090 YYN	5,159,016,740 KAL-Kokos	5,920,960,220 tomi 落雷で田舎パワ一切れ	5,049,351,140 ディック	5,327,175,720 どんぐりず	5,070,806,330 STYX	5,657,970,960 Missy	3,802,747,390 あんけん

	壱式				貳式			
	5,452,445,270		ガキ		6,080,676,150		T3-CYR-WIZ	
	5,389,674,470 結@Jiひたんに感謝、お疲れ様です	5,006,804,670 お疲れ様でしたT.D	5,732,497,350 Y.S.333	5,007,984,780 MO.	5,205,533,080 あべC	4,893,297,270 祝詞に登場しました!	5,464,837,330 KSG兄さん!	4,939,019,590 SNL-NAR

7月のポイント		
1	500,000,000	龍川水城
2	500,000,000	[TEAM奇妙] 団長補佐F.K
3	500,000,000	結城 小夜

二人別対プレイ		
1	6,670,220,450	フェックヨシカス
2	6,579,409,410	Y.S.333
3	6,275,025,660	左手 右手
4	6,164,900,180	がんとひさ
5	5,852,850,730	宮藤深衣奈&小野寺権恋

アルファ・システム特別賞	
INAO	
超人戦士	
C.I	

抽選プレゼント	
愛知の小出さん	
tarou	
氏神のお城	
ISH(1208)	
GOL	

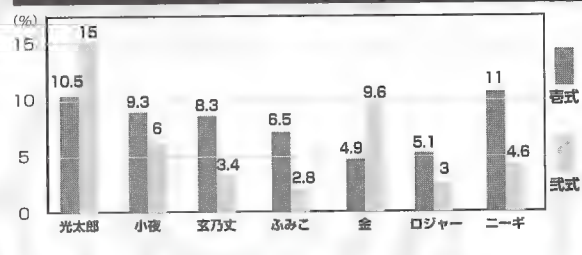
●伊勢猫
フキャラ×2タイプの新14部
門別集計と聞いたときは、
攻略をどうするか以上に気が遠
くなったけれど、杞憂に終わっ
て安心。参加していただいた
プレイヤーの皆様、本当にお
疲れさまでした。スコトラは終
了ですが、本誌ハイスコアで登
極を目指してください。

●CLAN
総合点でトップを独走する
小夜に対して、金が今後とこ
まで追い上げられるのが興味
津々。本誌ハイスコアも未永
く見守りたいと思います。自
分は一番プレイヤーが多いキ
ャラ形式をやってみました。が
60億目前から全然伸びません
に至ります。精進します。

攻略担当・伊勢猫・CLAN
ハイスコア担当…京城
予想をはるかに超える盛り
上がりを見せたスコアトライ
アル。特に最終締め切り直前
でのトップヒートは、傍観者
のわれわれですら手に汗を握
る白熱したものになりました。
キャラごとについて見てみ
ると、小夜の同一人物の手に
よる奇、形式同時制覇はお見
事の一言！また、中盤〜終
盤で壱式と貳式の得点が入れ
替わった玄乃丈やロジャーな
ど、意外なことがたくさんあ
り、驚かされました。

参加された皆さんはもちろ
ん、メンテなど現場を陰で支
えた方々も、4カ月の間本当
にお疲れさまでした。そして
これからも、自分の納得がい
くまで頑張ってください。

※アルカディア抽選プレゼントの当選者は、発送をもって発表とかえさせていただきます。



アルファ・システム 須田氏 総評

長かったスコアトライアルも終了しました。参加された皆さん、大変お疲れさま&ありがとうございました。いったんここでスコトラは終了しますが、闘いはまだ終わりではありません。今後もスコア登録は受け付けますので、自己ベスト記録が出たらドンドン登録して下さい。

(株)アルファ・システム NAOKI

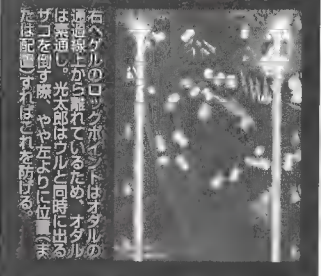
エオの早回しを重視 椽ぎ攻略 STAGE5-1

ステージ中は移動が、報酬に出現する敵が多いので、常にスコアを稼げる面だ。早回しで出現するオダルとエオのラッシュを、いかに長時間撃ち続けられるかがポイント。

ボス前のエオラッシュが稼げるため、敵を早め早めに倒していくことが重要。とはいえ、常に大量の敵が出現し続ける展開なので、意識して早める工夫をしにくい面もある。そんな中で差が出るのがシギル×3。ショットが強いキャラは寸止めし、3機で8倍破壊&回収しよう。式神目をいかに手早く倒すが力になる。早回し編隊は8倍回収数を高めるため、できるだけ画面前方をキープ。近距離離型のキャラは一度後退すると、なかなか前に出られなくなってしまうので注意。慣れないうちは攻め過ぎも禁物だ。

光太郎&玄乃丈限定 魔法オダルはをヘゲルにロック

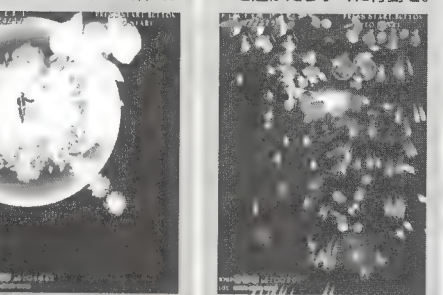
ウル後のレーザーヘゲル地帯は、光太郎と玄乃丈の2キャラなら、左のヘゲルに式神をロックすることで通過するヘゲルをすべで倒せる。ウルの出すザコを倒したらすぐに張り付けよう。ただし、ヘゲルの形状(ロックポイント)の関係で、右のヘゲルにロックした場合はオダルを倒さないで注意。



右側のヘゲルのロックポイントにはオダルの魔法攻撃から離れているため、オダルは魔法で倒す必要がなく、左側に位置する魔法オダルを倒すことで、この状態を解除する。

早回しエオ×オダル

ボス前のラッシュはなるべく前方へ。これは、ボス戦に入ったときに、残っているコインをできるだけ少なくしたいため。タイミングが分かっていたら下で粘っていても構わない。



ラッシュが続くと弾数もしわじわ増え、避けるようになっていく。

ヘゲル&オダルラッシュ

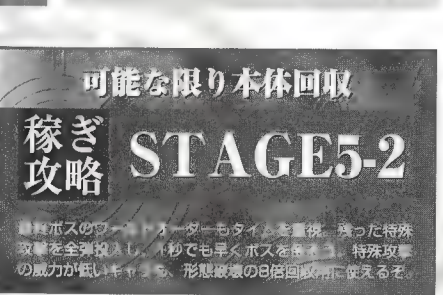
紫針弾を連射するオダルとレーザーを撃つヘゲル×9。ヘゲルは上段3機が右下→中段3機が左下→下段3機が真下という順に消え去る。上段右と中段左の2機に逃げられやすいので注意。



攻撃が終わるとすぐに動き出す。逃げられやすい2機を優先。

シギル×3

左右端でレーザーを撃つヘゲルはあまりにも固いため、破壊は考えずに左右を流れるオダルに集中。レーザーにカスリ、上下移動を中心に。シギル×3はハイテンションショット→式神で。



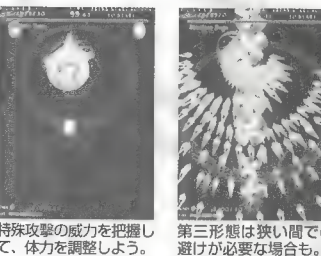
光太郎は2、3機目に特殊攻撃。3機目を寸止めて式神破壊。

オダルラッシュ〜ウル

X字を描いて飛び去るオダルは、右が紫針弾で左が緑弾。紫針弾がカスリやすいため、これを垂直方向に撃たせたい。交差点を式神で射抜こう。ウルはレーザーを避けたらすぐに行動を。



ウルは破壊可能だが非常に堅い。2機破壊は困難なのでザコ重視。



特殊攻撃の威力を把握して、体力を調整しよう。

第一形態は斜めに撃たせて大きく避け、正面近くに残った弾でハイテンションショット。ショットが弱いキャラは特殊攻撃を使うか、接近して式神。玄乃丈アレンジ攻撃の始めに形態破壊し、本体で8倍回収が理想。第二形態はキヤラにもよるが、小夜アレンジ中に形態破壊。光太郎アレンジに移行すると大幅なタイムロスになる。紫針弾を撃つときに少し左右にずれて正面を維持しよう。第三形態はボスの動きに注目して同じく正面をキープ。最終形態は撃ち込み+特殊攻撃でギリギリまで削って、式神で仕留めよう。

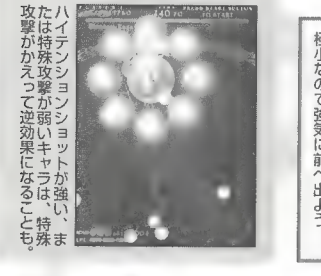
BOSS 玖珂 晋太郎

パーツなどの加点要素は一切無いので、ハイテンションショットをガンガン撃ち込み、速攻で倒そう。弾にカスるだけでなく、正面をいかにキープし続けるかが大事だ。



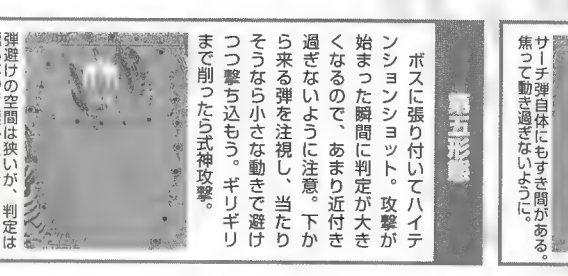
特殊攻撃の指針

5面のボスだけに限らないが、時間短縮のために特殊攻撃を使用するのは、ハイテンションショットでの撃ち込みの持続が難しい形態。5面では、晋太郎、ワールドオーダーともに第一形態がこれに当たる。不慮の死などで余ったらしっかり活用しよう。



ハイテンションショットが強い、または特殊攻撃が弱いキャラは、特殊攻撃がかえって逆効果になることも。

正面維持のハイテンションショットでほとんど形態を吹き飛ばすのが基本。特殊攻撃に余裕があれば寸止めし、形態破壊コインの本体回収に使う。特殊攻撃を使わなくても形態破壊コインを案に本体回収できるのが第三、第五形態。最低限この2形態はきっちり8倍で回収したい。最終形態の8倍破壊ミスは大ダメージ。最後まで気を抜かずにいこう。



ボスに張り付いてハイテンションショット。攻撃が始まった瞬間に判定が大きくなるので、あまり近づき過ぎないように注意。下から来る弾を注視し、当たりそうなら小さな動きで、当たらず撃ち込もう。ギリギリまで削ったら式神攻撃。

可能な限り本体回収

椽ぎ攻略 STAGE5-2

最終ボスのダメージもタイムを重視。残った特殊攻撃を全弾投入し、一秒でも早くボスを倒そう。特殊攻撃の威力が低いキャラも、形態破壊の8倍回収用に使えるぞ。

ボスに張り付き、サーチの中に巻かれるように誘導してハイテンションショットを撃ち込み、二つ目が来たら回転の中心を素早く判断して、当たりそうならわずかに移動。動かなくても当たらないことがある。破壊直前で式神を出そう。

晋太郎の第二形態では、小夜の通常弾アレンジが終わると光太郎の特殊攻撃アレンジになる。特殊攻撃……ということは、つまり無敵。これに移行するとタイムロスになるのはこのためだ。小夜アレンジで自機狙いの針弾9回目と同時にこれになる。ダメージ効率が悪く感じたら、形態破壊を考えず、早めに特殊攻撃やショットで形態を飛ばしてしまおう。

シギルは式神攻撃をヒットさせつつ、横移動し最初の攻撃直後に破壊可能。



序盤のオダル編隊に対しては、ショットでの早期破壊が基本。斜めの交差軌道のオダル編隊は、左右いずれかの正面でショットを撃っていく。ウルの特導レーザーは、画面左→右斜め上と特導して回避。レーザーを回避できたら、そのまま下がって右側のエフ編隊をショットで破壊すればOK。破壊不能なヘゲルの出現するポインタは、画面上部に敵弾を引き付けて下へ移動しながら回避する。シギル×3は出現順序さえ覚えれば、式神攻撃で8倍破壊&回収が可能。オダル&レーザーヘゲル編隊は、画面下のやや左寄りに位置取りすればレーザーに当たらない。ボス前は、逃げ道が無くなる前に特殊攻撃で仕切り直そう。

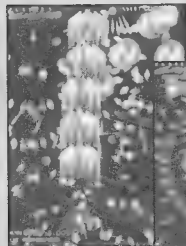
1コインクリアへの道~後編~

初心者攻略 STAGE5-1

この攻略は、序盤のボス戦に特化したものです。ボス戦は、序盤のボス戦に特化したものです。ボス戦は、序盤のボス戦に特化したものです。

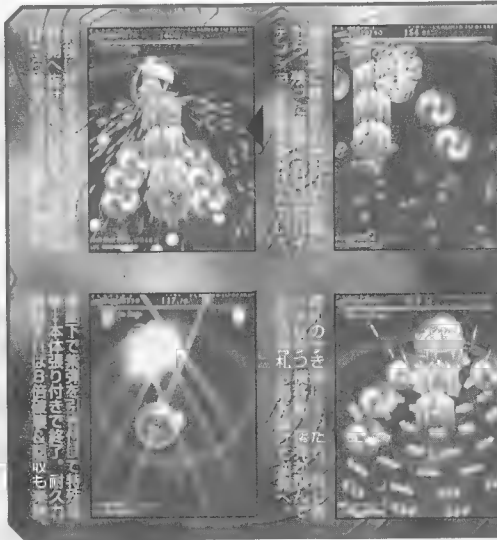
特殊攻撃の使用計画

最終ステージの安全なクリアを目指すなら、道中1発&ボス2発で計3発の特殊攻撃(or1発+ライフMAX)を残しておきたいところ。この数を頭に入れて、ステージ4までの使用ポイントを絞り込んでいきたい。



ボス前のラッシュ地帯は、できれば特殊攻撃無しで抜きたい。

ボス2連戦は特殊攻撃が2発あれば、後は慣れの問題だけ。



SECTION 1 BOSS

吹何 晋太郎

プレイヤーの動きをアレクサシドに特製の攻撃パターンを対峙する晋太郎では、3弾に特導レーザーを撃つのはほとんど避けられず、回避が難しい。左右に引き付けて大きく回避し、弾が通った瞬間でハイテンション攻撃4セットの機雷を投げ終わると、扇状の弾を飛ばし、直球×7/ショット。直球が近付いてきたら、直球前後へ抜けて紫弾の回避に専念して耐えていれば、すぐに形態変化させられる。第二形態は中央青札弾の左右にあるすき間を維持して、一定間隔で自機を狙ってくる。第三形態についても、画面の一番下で回避していれば難しくない。最終形態は回避→マドリフが基本なので、特殊攻撃は決めたタイミングで使う。

第二形態

全方位に渦軌道の低速回転弾を発射。ボス本体から離れすぎると、弾の軌道が読みづらくなるので画面中央で回避した方が安全。見た目よりも判定は小さいので焦らず軌道を見極めよう。

第一形態

扇状緑弾+自機狙い連射紫弾の混成攻撃。画面下で緑弾の間を抜けていく際、左右いずれかの一定方向へ少しずつ移動すればOK。紫弾が途切れたのを確認したら、中央に戻って繰り返す。

SECTION 2 BOSS

世界の秩序

このボス戦は、プレイヤーの動きをアレクサシドに特製の攻撃パターンを対峙する晋太郎では、3弾に特導レーザーを撃つのはほとんど避けられず、回避が難しい。左右に引き付けて大きく回避し、弾が通った瞬間でハイテンション攻撃4セットの機雷を投げ終わると、扇状の弾を飛ばし、直球×7/ショット。直球が近付いてきたら、直球前後へ抜けて紫弾の回避に専念して耐えていれば、すぐに形態変化させられる。第二形態は中央青札弾の左右にあるすき間を維持して、一定間隔で自機を狙ってくる。第三形態についても、画面の一番下で回避していれば難しくない。最終形態は回避→マドリフが基本なので、特殊攻撃は決めたタイミングで使う。

第四形態

全方位弾+回転地形×2の複合攻撃。基本的な回避方法としては、回転地形のすき間に縦座標を合わせておき、全方位弾を左右に回避していけばOK。全方位弾に気を取られ過ぎないこと。

第三形態

サーチビッドは移動後に弾を数発するので、下手に動き回ると危険。基本的には前後へ折り返してビッドを特導し、直線に並べられた弾にカスってハイテンション攻撃を撃ち込んでいく。

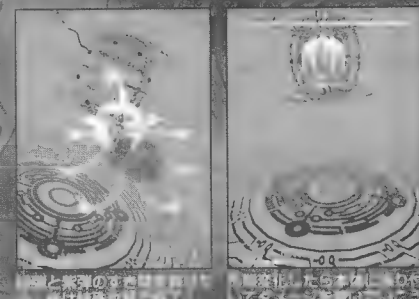
特殊攻撃については、最終形態用に1発だけ残して苦手な形態にすべて使ってしまうと問題無し。最終形態で特殊攻撃を使用するタイミングは、弾幕の回転速度が上がり始めて弾と弾のすき間が無くなる直前。序盤にショットを撃つのは、これでボスを撃破できる。

最終形態

全方位へのばらまき混成弾で、時間経過とともに回転速度が上がる。弾が緑と紫にまとまっている開始直後は簡単に回避が可能。この間に、ショットでできるだけダメージを与えておきたい。

第五形態

4列の移動砲台から直角軌道の格子状弾。第二形態よりも軌道が読みやすい反面、数が多く混乱しやすいのが難点。自機の周囲にある弾だけに注目して、少しずつ移動&回避を繰り返そう。



特殊攻撃の総数：クリアまでのエクストend回数から、特殊攻撃の総数を割り出した使用計画を立てておくとう便利。仮にラスボスまでに4回エクストendできているなら、初戦3発+追加4発+ライフ6個=合計13発の特殊攻撃が使用できる。とはいえ、ライフを意図的に特殊攻撃へ変換するのはリスクも高いので、1、2発は余裕を持った計画を立てていきたい。

基本技術を磨いて
総合力アップ!

Virtua EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4 Rebirth

目を見張るような新演出は、あまり出てこなくなってきた。こういうときこそ、基本スキルの高さと練習の樹さが重要になってくる。さあかしの道が長い野郎を頼す、真の技さを確認せよ!

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

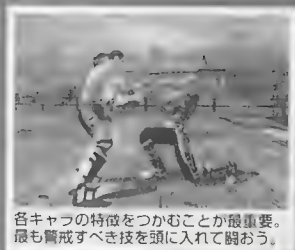
©2004 SEGA. All Rights Reserved.

「基本技術のコンピントは、特に自分で実践して身につけていくことが必要だ。」「また、試合中は常に「相手はどんな技を出してくるのか」ということを常に意識して練習することが重要だ。」「また、試合中は常に「相手はどんな技を出してくるのか」ということを常に意識して練習することが重要だ。」

インプレッション

技術が無くても勝てる要素がありながら、うまくなれば勝率は大きく上がる。この絶妙のバランスこそが、幅広いファンを引き付ける「EVO」の魅力だ。

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー: SEGA
■プラットフォーム: PS2
■対応人数: 1人
■開発元: SEGA
■発売元: SEGA
■発売日: 2004年12月16日



各キャラの特徴をつかむことが最重要。最も警戒すべき技を頭に入れておこう。

クセのある5キャラを攻略せよ!! 対キャラワンポイントチェック



ジェフリー vs. マクワイルド

逆二択に使う 打撃の選択

ウルフ・ vs. ホークフィールド

二択の精度を再確認

フリーマニッシュで最も危険な攻撃は、ダメージを与えられず、ガードが難しい「フレイム」。この技は、ガードに失敗したら、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。

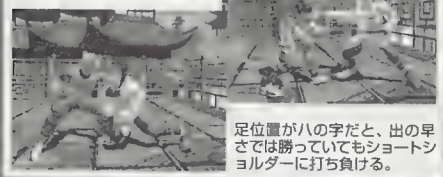
この技は、ガードに失敗したら、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。また、ガードした瞬間にダメージを受ける。

リーチの短い中段技もかわられやすい。どんな状況でも、的確な技選択を心掛けよう。



反撃の精度も、ジェフリー戦のポイント。常にベストな反撃ができれば、勝利は近い。

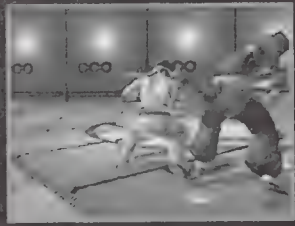
投げを警戒し、不利な場面で「裏れる」ときもしゃがみは極力控えたいところ。



足位置がハの字だと、出の早さでは勝っていてもショートシヨルダーに打ち負ける。

VS. 舞帝 (ワルディ)

打撃をかわしつつ 攻撃する技への対策



舞帝は非常に高い攻撃力を持つ。特に打撃は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、舞帝の打撃をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

舞帝の打撃は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、舞帝の打撃をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

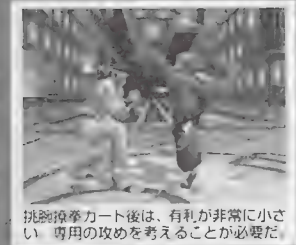
VS. 影丸 (かげまる)

肘打ち(⑥)からの 十文字対策



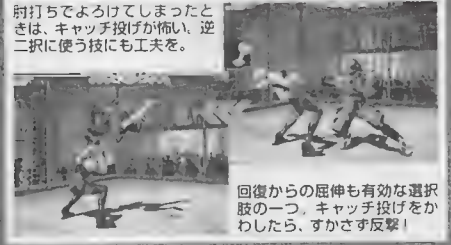
影丸は非常に高い攻撃力を持つ。特に肘打ち(⑥)からの十文字は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、影丸の肘打ち(⑥)からの十文字をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

影丸の肘打ち(⑥)からの十文字は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、影丸の肘打ち(⑥)からの十文字をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。



挑発投拳カート後は、有札が非常に小さい。専用の攻めを考える必要がある。

挑発投拳カート後は、有札が非常に小さい。専用の攻めを考える必要がある。



肘打ちでよろけてしまったときは、キャッチ投げが怖い。逆二択に使う技にも工夫を。

回復からの屈伸も有効な選択肢の一つ。キャッチ投げをかわしたら、すかさず反撃!

回復からの屈伸も有効な選択肢の一つ。キャッチ投げをかわしたら、すかさず反撃!

こんなところもチェック

立ちPからの攻めへの対策



立ちPからの攻めへの対策。舞帝の打撃は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、舞帝の打撃をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

立ちPからの攻めへの対策。舞帝の打撃は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、舞帝の打撃をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

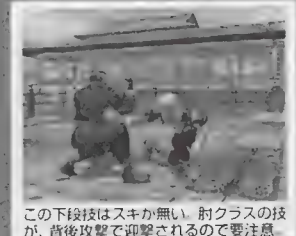
リオン VS. ラファール

下段技への反撃を徹底せよ!



リオンは非常に高い攻撃力を持つ。特に下段技は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、リオンの下段技をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。

リオンの下段技は非常に強力で、ガードを喰われてしまうとダメージが非常に大きい。そのため、リオンの下段技をかわしつつ、攻撃する技への対策が必要だ。



この下段技はスキが無い。肘クラス技が、背後攻撃で迎撃されるので要注意

各格下段攻撃のスキと技後の状態

格	コマンド	スキ	状態
1	前掃転身脚	⑧⑩+	投げ
2	進歩踵蹴手	⑧⑩P	アッパー
3	斜歩斜掃踵	⑧⑩+	アッパー
4	鷹撃連踵	⑧⑩P	ミドルキック
5	疾地掃腿	⑧⑩+	極大
6	後掃腿	⑧⑩+	極大
*	穿弓腿	X	極大

基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

斜天連掌	中段攻撃を2発繰り出す。最速で出せば連続ヒットし、空中コンボなどで済めたダメージは大きい。
双飛脚	主力中段攻撃。固定で攻撃するため当てやすさはさげに強く、しゃがみガードにも安定ダメージ。
前掃腿	前衛防の下端攻撃。少し離れた間合いから攻撃。双飛脚との二割に当たっている。
高吐掌	かわし性能のある中段。立ち立ちしゃがみ◯にはまず打ち負けることが多い。遠くまで打撃にも強い。
胡蝶壁	上・中段のパンチ系と肘系をさばく中段攻撃。不利(中)の状況で使うのが、最も効果的だ。

コンボ

- ①斜天連掌(△◯◎)→背身肘撃(△◯+◎)
- ②双飛脚(△◯+◎)→連撃双掌腕(◎◎◎)
- ③双飛脚(△◯+◎)→しゃがみ◯→背身肘撃(△◯+◎)
※足位置平行スタートで中量級まで
- ④双飛脚(△◯+◎)→しゃがみ◯→双翼撃(△◯◎)→小ダウン攻撃 ※足位置ハのスタート中量級まで(ジャッキー以外)。最後は受け身回避可能
- ⑤各種頭崩れ→羅拳撃(△◎◎)
- ⑥各種頭崩れ→二足脚(独立式中◎◎)
- ⑦排山倒海(△◎+◎)→探隠側掌(避け中◎+◎+◎◎)→小ダウン攻撃 ※中量級まで。最後は受け身回避可能

双飛脚を立ち回りの軸に

ダメージ量として挙げられる技の筆頭は、双飛脚だ。どんな状況でもお守りを持っておくべき。ほぼ通奏無事に行きつけられる、奥に有利(中)以上の状況では、この技を中衛防攻撃を仕掛けていこう。ただし、しゃがみ◯ノーマルヒット以下が相手の場合は、相手の受け身で打ち負ける可能性がある。その状況では、高吐掌(拳◯)と胡蝶壁(◎◎)を、相手のガードの隙間に合わせて使い分けよう。

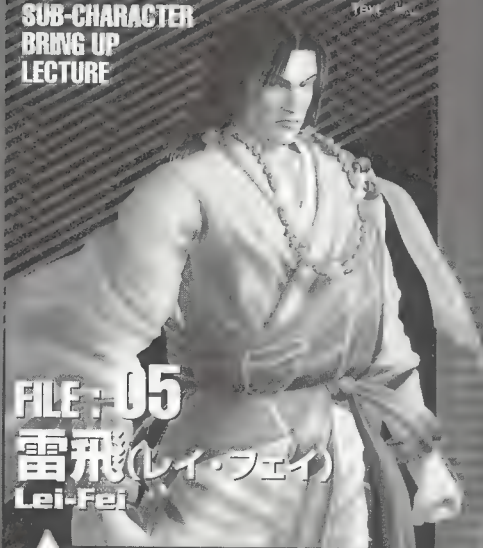
中量級までは、一歩踏み込むような感じで相手に「お」を繰り返しているのが、ガードされても相手が逃げない。ガードされても相手が逃げない。ガードされても相手が逃げない。ガードされても相手が逃げない。

強力な防御技を使いこなせ

不利状況を受けている技は、胡蝶壁と高吐掌の2つ。胡蝶壁は、先にガードされても相手の逃げない。高吐掌は、先にガードされても相手の逃げない。高吐掌は、先にガードされても相手の逃げない。高吐掌は、先にガードされても相手の逃げない。

今から始めるサブキャラ講座

SUB-CHARACTER
BRING UP
LECTURE



FILE 05
雷飛(レイ・フェイ)
Lei-Fei

レイ・フェイってどんなキャラ?

レイ・フェイは、中量級のサブキャラ。攻撃力が高く、ガード性能も高い。特にしゃがみ◯のガード性能は、他のサブキャラに比べて非常に高い。また、しゃがみ◯からの攻撃も非常に強力である。

上級編：さらなるレベルアップのために

中級編：関係を覚えよう!!

まずはこれらを相手に意識させよう。立ちガードしからなくなったら投げなどを狙っていく。

回避はカウンターヒット時のみ有利に。連撃後掃腿(独立式中◎◎)をうまく使う。

頭崩れ、高吐掌を誘発したら、大ダメージを与えるチャンス。コンボ後スラッシュをきいて。

双飛脚が回避を繰り出す。そこで受け身を取られなければ、小ダウン攻撃がほぼ決まる。

受け身攻めには全回転技

相手が受け身を回るときは、全回転技で対応しよう。全回転技(△◯+◎)を覚えておこう。こちらは、ガードされても相手が逃げない。ガードされても相手が逃げない。ガードされても相手が逃げない。

特定状況での好き攻め

上記の状況で、相手のガードが外れる。そのときに、相手のガードを破る。そのときに、相手のガードを破る。そのときに、相手のガードを破る。

しゃがみ◯ヒット時のような早い展開のときは、投げを繰り返してしゃがみ◯や避け投げを選択しやすい。

高吐掌はノーマル、カウンター、両方の状況。よければ、高吐掌を繰り返して。

この関係は回避が難しい。斜天掌のヒット時は、よければ高吐掌を繰り返して。

しゃがみ◯～落ちダウン双飛脚

しゃがみ◯からの落ちダウン双飛脚は、避けとしゃがみ◯の両方に対応できる。こちらの攻撃は、相手のガードを破る。こちらの攻撃は、相手のガードを破る。

探隠側掌(△◎+◎)→高吐掌

ヒットしても不利な状況になるのは、相手のガードを破る。相手のガードを破る。相手のガードを破る。

斜天掌(△◯◎)→双飛脚

斜天掌でよきけを誘発した場合は、高吐掌の連撃を出せば決まる。高吐掌の連撃を出せば決まる。高吐掌の連撃を出せば決まる。

特定状況の好き攻め編：コンボ後に横転受け身を取った場合、前疾歩(取式中◎+◎)が確定。回避不能で、相手のガードを破る。回避不能で、相手のガードを破る。回避不能で、相手のガードを破る。

USバーチャ事情、どんな感じ?

世界中の強豪たちが集まった、まさにアメリカ版「覇」ともいえるエボリューション2003の特集だ!! → とはいえものの、実際のレポートはP126からの記事に任せて、バチャっ子では優勝のちび太&準優勝の大須晶を招いて、現地の熱気・熱狂っぷりを聞いてみたぞ。

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002

ネタ枯渴打開特別企画

EVOLUTION 2003

エボリューション2003「VF4EVO」
上位入賞プレイヤーインタビュー

前号の予告通り、今回は8月にアメリカはロサンゼルス行なわれたエボリューション2003「VF4EVO」部門で上位に入賞した、豪傑「大須晶」と、バーチャ神「ちび太」を迎えてのインタビュー。

聞き手： 藤田 隆海

渡米のキツカケと US事情

—元々、二人は例でアメリカへ行く。ちび太は「海外に行くのは好きで、たまには話をしてほしい」といって話をしてきたとき、ちび太は「山崎さんから一言も聞かなくていいよ」といって聞かなくていいよ、聞いてた、少ないって聞いてもいっぱい居たけど。大須 ほかの2Dとかが多過

—でバーチャは? 大須 最初は「日本から来た人」で居たらいいんですけど、大会前に野試合で俺とネオ・タワーがサブキメでいっただけで、ちび太 おーちゃんもネオ・タワー以外、みんな疲れて帰ったんだけど。二人は日々野試合で。大須 まるで「やりすぎ」で。ちび太 イベントだから参加しようと思ったけど、ちび太は「俺はもう、主観が」で。大須 いきなり俺とネオ・タワーのサブキメで、そういう人を振るのって難しい。ちび太 予備予選だ(笑)。大須 加えて、ちび太は「俺はもう、主観が」で。ちび太 そう、10ドル。大須 そのうちいくらかを、ちび太 俺はもう、主観が。大須 おもしろ俺たちが自分で金を稼いだ(笑)!!

大須晶「向こうの人はさわやか! スーパーさわやか!!」



準優勝 大須晶 (アキラ)

「豪傑」という何とも格好いい特別称号を持つ、有名アキラ使い。揚砲や崩撃雲身双虎掌といった豪快な技を得意とする。さらに、当て身やミドルキックなど、オリジナリティあふれる戦術も特徴的だ。あと、髪の毛が御剣並(笑)。



優勝 ちび太 (リオン)

バーチャ界に君臨するも、オフィシャルの大会では無冠の超有名リオン使い。フレームを超越した動きで、相手を異次元のかた「ちび太ワールド」にたたき込む。エボリューション2003では、決勝で大須と対峙し見事優勝。



対談オマケ：「では、最後にひと言」とお願するも、やおら大須が切り出したのは「現地のホテルで(霊か)出たっべえ話」。しかも「甲府も気配を感じた!」怖いから現地で気がかなくてよかった(ちび太)と、謎に大盛り上がり。……あの、スマイセン、もうちょっとバーチャの話をしてもらえますか?

アメリカで行なわれた
格闘ゲームの祭典を徹底レポート!

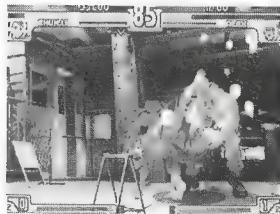
EVO 2003

FIGHTING GAME CHAMPIONSHIP

- ★ STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
- ★ CAPCOM VS. SNK 2
- ★ MARVEL VS. CAPCOM 2
- ★ VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
- ★ TEKKEN 4
- ★ TEKKEN TAG TOURNAMENT

BATTLE REPORT

米国版「闘劇」ともいえる、「EVO 2003」。盛り上がりも「闘劇」並みで、数多くの名試合が行なわれたこの大会の中から、特に盛り上がった左記6タイトルの試合をレポート(162ページからのレポートもチェック!)。米国の対戦事情に加え、大会で使われていたテクニックやベストバウトをピックアップしていくぞ。



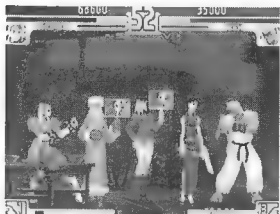
日本での三強キャラはアメリカでも多い。中でも春麗はかなりレベルが高かったぞ。

アメリカのプレイヤーが面白さを伝え、ロサンゼルスやテキサスで徐々に人気が上がってきた「ストIII 3rd」が、ついに「EVO 2003」の種目となった。大会エントリー数も300人以上と数多く集まり、大いに盛り上がったぞ。

アメリカ勢は日本勢とほとんど変わらず、春麗、ケン、ユンの三強と呼ばれるキャラを好んで使用。その中でも通常技が強く、ヒット確認が楽な春麗、攻撃力が高いケンを使うプレイヤーが多かった。特にウメハラを倒したリック・オーティス氏は、日本勢

アメリカの「ストIII 3rd」事情

日本のプレイヤーが面白さを伝え、ロサンゼルスやテキサスで徐々に人気が上がってきた「ストIII 3rd」が、ついに「EVO 2003」の種目となった。大会エントリー数も300人以上と数多く集まり、大いに盛り上がったぞ。



ジャッジメントでリックが勝利したかに思われたが、ルール上引き分けで再試合に。

アメリカ勢は日本勢とほとんど変わらず、春麗、ケン、ユンの三強と呼ばれるキャラを好んで使用。その中でも通常技が強く、ヒット確認が楽な春麗、攻撃力が高いケンを使うプレイヤーが多かった。特にウメハラを倒したリック・オーティス氏は、日本勢

アメリカでも人気!?

3rd STRIKE

STREET FIGHTER III

Fight for the Data

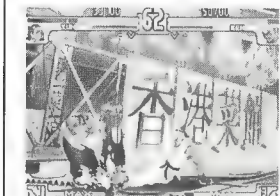
©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED

アメリカでも徐々にプレイヤーが増え、レベルが上がってきている「ストリートファイターIII 3rd STRIKE(以下ストIII 3rd)」。大会でも見どころが多かった。

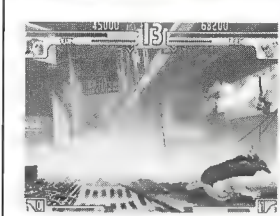
Text: D44 協力: INO

BEST BOUT PICK UP

K.O(ユン) VS. ウメハラ(ケン)



驚異的な動きを見せるウメハラのケン、常に前に歩き、ヒット確認も完璧だった。



幻影陣中の攻撃と疾風迅雷脚が相打ちになった瞬間、先に動き出したのはK.O.。先ず、投げを決めて勝利した。

GrandFinal(4試合先取)でのカード。K.Oはライフ(※欄外参照)が一つある状態、ウメハラはライフがゼロの状態です。序盤からウメハラのケンが爆発する。積極的に前に出つつ、ユンの地上技や雷撃蹴に完全対応。人の限界を超えんとする驚異的な動きを見せて4試合先取し、K.Oのライフをゼロにして五分の状況へ。

このままウメハラ優勝かと思われたが、K.Oが少しずつ調子を上げていき、互いに3試合ずつ取り合って最終ラウンドへもつれ込む。試合終盤になり若干体力をリードしたK.Oは、幻影陣を発動してトドメを刺しにかかる。しかし、ウメハラは疾風迅雷脚で連係のすき間を突く。だれもがウメハラの勝利を予感した瞬間、両者の攻撃は相打ちになり、一瞬の静寂が……。ここで先に動き出したのはK.O。歩いてから投げを決め、接戦を勝利した。

このテクニックに注目!

■ グラップディフェンスを誘っての反撃

投げると見せ掛けて相手のグラップディフェンスを誘い、その後バックダッシュしてグラップディフェンス失敗による投げスカリや通常技(しゃがみ入力)を出させ、そのスキに技をたたき込む。起き攻め時やめくり攻撃をガードさせた後に有効なテクニックだ。

とめくりからバックダッシュをし、大会で攻めるチャンスが来たとき、あえて下がるという選択を取る度胸がキミにはあるか?

BEST BOUT PICK UP

井上(プランカ、キャミィ、サガット)
VS. ウメハラ(ガイル、キャミィ、サガット)

決勝戦だけは2試合先取となっている「カブエス2」。手を知り尽くしている日本勢同士の対決では、既にライフが一つしかないウメハラが驚異の巻き返しを見せた。サガットで鉄壁の守りを見せつつ、要所で投げを使って井上のジャストディフェンスを封じて2連勝。井上と五分になる。そして最終セット1試合目、ジャストディフェンスからの確な反撃を決めた井上が勝ち、優勝にリーチをかける。最終セット2試合目も大将同士のサガット対決にもつれ込み、井上が強◎投げから2P側限定の裏回りを使い、そこから連続技を決めて勝負を決定付け、見事優勝を収めた。



ジャストディフェンス対策として、投げを多用していたウメハラ。

2P側限定の強◎投げ→裏回り。ここぞというところで井上が決めていたぞ。



BEST BOUT PICK UP

クアン(センチネル、ストーム、キャプテンコマンドー)
VS. スー・マイティ(マグニートー、ストーム、センチネル)

シアトル、ロサンゼルス of 猛者同士の対戦。中～遠距離をキープしたいセンチネルと、アシストを避けつつ接近したいマグニートーの駆け引きが熱かった。第1試合はアイスストームをうまく当てて、流れをつかんだスーが勝利。2試合目もスーが優勢に試合を運び、クアンのセンチネル、キャプテンコマンドーのタッグが怒との追い上げを見せて逆転勝利。最終試合は、スーのマグニートーがスナッチバックでセンチネルを引っ込めてキャプテンコマンドーを倒して終わりかと思われたが、決定的なコンボミスをしてしまう! ドット差でスーが敗北した。



ストームを倒されるも、センチネル&キャプテンコマンドーの活躍で逆転!

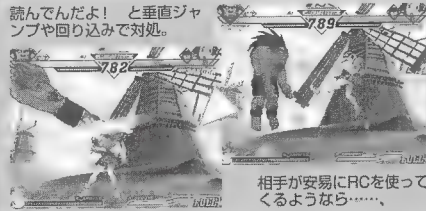
マグニートーがセンチネルをスナッチバックで引っ込めたのが勝因か?



アメリカの「カブエス2」事情
アメリカで2番目に人気がある格闘ゲームである「カブエス2」には、400名を超えるプレイヤーがエントリー。使用率が最も高かったのはAグループで、次いでC、Kグループが多かった。そのほかのグループは使用率が低かったが、こだわりを持って使っているプレイヤーが多かったため、レベルは高かったぞ。

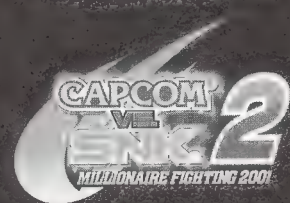
ベスト8まで勝ち残ったのは、ウメハラ、D44、マコ、井上の日本勢四人と、ジャスティン・ウォン、ジェイソン・コール、アミール・オートロのアメリカ勢三人。し烈な闘いが繰り広げられた結果、決勝戦は井上対ウメハラというカードとなった。2試合先取の決勝戦では、ウメハラが1試合先取してタイに持ち込むも、最終戦では井上が意地を見せ勝利。見事に優勝という名の名誉を勝ち取った。

読んでんだよ! と垂直ジャンプや回り込みで対処。



相手が安易にRCを使ってくるようなら……、

一発勝負の怖さ……



©CAPCOM CO., LTD. 2001. ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK 2001
※「CAPCOM VS. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001」の一部(株)エス エム エイの許諾を受けて、(株)カプコンが製作・販売するものである。
※「SNK」は、(株)SNK エス エイの登録商標です。

「CAPCOM VS. SNK 2(以下カブエス2)」では、全米2強プレイヤーであるジョン・チョイ、リッキー・オーティスがまさかの予選敗退。果たして結果は?

Text: D44

このテクニックに注目!

■回り込みキャンセルへの対処

発覚以来、猛威を振るっている回り込みキャンセル(以下RC)。大会ではRCを先読みして垂直ジャンプや回り込みを出し、RCをかけた必殺技に反撃を入れていたぞ。

アメリカの「マヴカブ2」事情
発売から3年がたった今でも、全米で一番の人気タイトルであるマヴカブ2。当然やり込みもすくなく、常に進化を続けている。「EVO 2003」最大の目玉であるこのタイトルには、400名を超える参加者が集まった。結果は、前回チャンプのジャスティン・ウォンが、サブチーム(マグニートー、ケー

ブル、センチネル)を使ったにもかかわらず優勝。全試合を通して負けた試合はたったの1ゲームと、圧倒的な強さで大会3連覇を成し遂げた。今大会では、爆発力の高いマグニートー、ストーム、サイロック。守りの堅いセンチネル、ケールブル、キャプテンコマンドー。バランス型のストーム、センチネル、マグニートーorキャプテンコマンドーorサイロックといったチームが多く使われていた。

ジャスティン・ウォン強い!



MARVEL: TM&©2000. MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
STRIDER: ©MOTO, KIKAKU ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
This video game has been produced under the license from Marvel Characters, Inc.

アメリカで最も人気のあるタイトルである「マヴカブ2」。人気だけでなく、その実力も日本より格段に上だった……

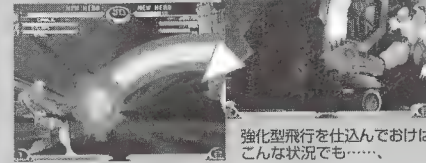
Text: D44 協力 液体

このテクニックに注目!

■強化型飛行

センチネルでノーマルジャンプ時に技をくらうと、飛行解除後に技を出したり、ガードすることが可能になる。大会では、対空アシストをくらったときにひそかに仕込んでいたぞ。

ガードできる! センチネル使いには必須のテクニックだ!



強化型飛行を仕込んでおけばこんな状況でも……、

日本のトッププレイヤーが米国のバチャっ子を圧倒!!

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

Original Game ©SEGA/©SEGA AM2/©PSA, 2004, 2007

ちび太、大須晶、ネオ・タワー、ヌキ、甲府メガネの五人が日本から参戦。アメリカのプレイヤーに対し、圧倒的な実力差を見せ付ける結果を出した!

Text 栗田

アメリカの「VF4 EVO」事情
日本では最も盛り上がりつつある対戦格闘ゲームであろう「VF4 EVO」だが、アメリカでの人気はほかの2D格闘ゲームに押され気味。しかし、国際的なウェブサイトで「Virtuafighter.com」の関係者を中心に固定ファンも多く、日本まで遠征に来るプレイヤーも居るほど。アメリカはまだまだ本作の面白さが伝わっていない状態だと思われるので、今後の盛り上がりには十分期待できるだろう。

今大会への参加者は100人ほどで、使用キャラもさまざま。愛国心でジャッキーやサラ、忍者気分でカゲを使う人ばかりという偏見があったが、実際にはそれほどの偏りは無く、すべてのキャラが使われていたようだ。ただし、あまり本作が浸透していないこともあり、プレイヤーの実力は低め。今回参加した日本人と対等に渡り合えるプレイヤーは存在しなかった。

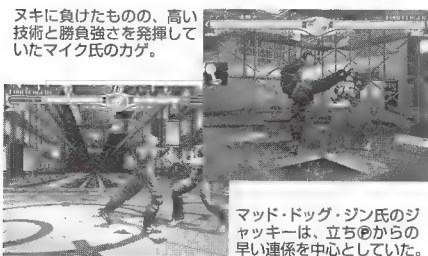


初戦で甲府メガネの失格に助けられたライオン氏(カゲ)は、見事3位に入賞した。

上位陣で目立ったキャラクター

上位陣といっても、決勝進出した八人中五人が日本人。残りの三人は、カゲ二人にジャッキー一人だ。ここではその三人を中心に紹介しよう。まずは、「UKチャン」としてイギリスバーチャ業界の頂点に立つ、カゲ使いのライオン氏。何度も日本を訪れているため、知っている人も多いだろう。前回の来日時には、「蒸しパン」というリングネームで王者まで昇格した。

もう一人のカゲ使いは、「Virtuafighter.com」の管理人を務めるオーストラリアのマイク氏。「VF3」のときに



ヌキに負けたものの、高い技術と勝負強さを発揮していたマイク氏のカゲ。

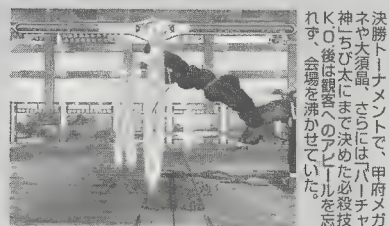
マッド・ドッグ・ジン氏のジャッキーは、立ち回からの早い連係を中心としていた。

シドニーで行なわれた大会で、当時鷹鷹使いだった筆者と死闘を繰り広げた強豪だ。最後は、韓国のジャッキー使いであるマッド・ドッグ・ジン氏。メインでプレイするのは「鉄拳」だが、「VF4 EVO」もできるということで参加。予選では大須晶を相手に互角の名勝負を演じ、負けはしたものの決勝進出を果たすというわけで、アメリカの大会ながらアメリカ人は全員予選落ち。次回こそ上位入賞を目指して頑張ってもらいたい。

このテクニックに注目!

■ライオンフィニッシュ

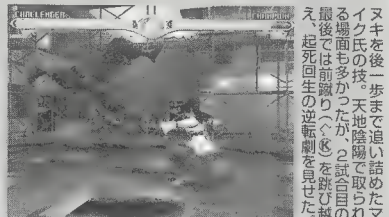
名前の通りライオン氏の得意技。別に特別な技ではなく、雷龍飛翔脚(△○●+○+◎)でK.O.するだけなのだが、わざわざ自分で技名を付けるだけあってヒット率は高い。旋風刃(△●+◎)などの中段技をガードさせた後にスカシ性能を活かして出したり、一瞬間ダッシュしてプレッシャーを与えてから出したりと、当て方に工夫が見られた。



決勝トーナメントで、甲府メガネや大須晶、さらにはバーチャちび太にまで決めた必殺技。K.O.後は観客へのアピールを忘れない。会場を沸かせていた。

■円月蹴り(△○●+◎)を多用

起き上がり下段攻撃などを狙って使われることが多い技だが、マイク氏は接近戦で相手のしゃがみ◎を読んだときや、トドメの下段攻撃を読んだときなどに狙いすまして使用。かなり使用頻度が高く、主力技として使っていた。中間距離からこの技で飛び込み、当たればコンボ、ガードされたらARE揚撃につなぐなど、連係の起点としても活用していたぞ。



ヌキを後一歩まで追い詰めたマイク氏の技。天地陰陽で取られた場面も多かったが、2試合目の最後では前蹴り(△○●)を蹴り越え、起死回生の逆転劇を見せた。

BEST BOUT PICK UP

ライオン(カゲ) VS. ちび太(リオン)

1試合目の最終ラウンドは、最後までどちらが勝つか分からない激しい闘いだっただ。



しかし勝ったのは、やはりちび太。この読み合いの強さが、「神」とまで評されるゆえんだ。

よるけたところに狙われた貼身双勾手(△○●○◎+◎)を抜け、粘りを見せるライオン氏。



しかし、最後は力おぼす。リオンの鼻先で空を切った肘打ちに、投げを決められてK.O.

注目の第1試合では、開幕に風旋刃(△○●)を当てたライオン氏が冴える。最後は受け身を取ったちび太を、必殺のライオンフィニッシュでK.O.。1本目を先取り、「UKチャン」の実力を見せ付けた。しかし、地力で勝るちび太が第2、第3ラウンドを取り返し、あっさりという勝ちをかける。ところが、ちび太の流れと思われた第4ラウンドは、逆にライオン氏が圧倒。揚撃×3でちび太を沈め、ファイナルセットに持ち込んだ。

勝負の分かれ目となる最終ラウンドは、一進一退の攻防が続く。両者の残り体力が4分の1を切ったころ、起き攻めでライオンの肘打ちがカウンターヒット。続けざまにトドメの投げを放つ。しかし次の瞬間、この選択技をあざ笑うかのようにリオンの後蹴腿(△○●)が突き刺さる。最後に立っていたのは、ちび太だった。

第2試合でも粘りを見せ、またも最終ラウンドまで食い下がったライオン氏だったが、バーチャ神ちび太の牙城を崩し切れない。開幕に十文字構え(●+◎+◎)という意表を突く選択技をつぶされた後、なす術無く体力を奪われていく。肘よろけ後の投げをかううじて抜けたものの、それ以上は抵抗できずに敗れ去った。

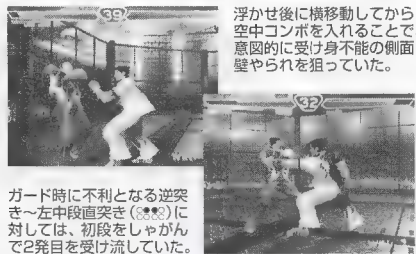
結局1勝もできずに敗れはしたが、1試合目で「あの」ちび太を追い込み、2試合目でも最終ラウンドまで食い付いたライオン氏。その勇姿は、観客の心にも鮮明に残ったことだろう……。

BEST BOUT PICK UP

ジン・キッド(仁) VS. マッド・ドッグ(仁)

大会には多くの仁使いが出演していたが、両氏が操る仁の読み合いレベルは、明らかにほかの仁使いとは一線を画していた。中でも、不利な状況でも受け流し(△●●)と下段さばきによる逆二択を仕掛け、相手のあらゆる行動にリスクを背負わせていたのが印象的。また、壁際では“受け流し投げ抜け”をしっかりと仕込んでいた。

特筆すべきは、ジン・キッド氏の受け流しの技術。例えば、羅刹門・式(△●●●●●)には全段受け流しを狙うのではなく、1~2発目を受け流し、3発目を横移動でかわしてから反撃。あらゆるタイミングのディレイ羅刹門・式に対応するだけでなく、“真・羅刹門”をも無効化していた。

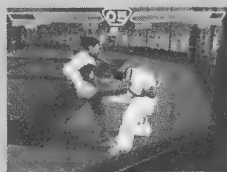


浮かせ後に横移動してから空中コンボを入れることで、意図的に受け身不能の側面壁やられを狙っていた。

ガード時に不利となる逆突き~左中段直突き(△●●)に対しては、初段をしゃがんで2発目を受け流していた。

アメリカでは、8割近くのプレイヤーがメインキャラもしくはサブキャラに仁を据える。また、突出した実力を持つプレイヤーは居なかったものの、日本のトップクラスのプレイヤーと比べても引けを取らない実力者は何人も居た。筆者が敗れたベノム氏クリスティ、韓国No.1プレイヤーのマッド・ドッグ・ジン氏

(仁)に僅差で勝利したドム氏(シャオユウ)、見事優勝したジン・キッド氏(仁)らの動きには、目を見張るものがあった。今大会は、優勝候補とされていた筆者とマッド・ドッグ・ジン氏がそろってベスト32で姿を消すなど波乱の多い大会といわれたが、結果的には、日本国内での「レベルは高くない」という評価を跳ね除けて、アメリカ勢が「平均レベルの高さを見せ付けた大会だったといえよう。」



飛び二段蹴りは、壁際でのポジションチェンジ対策として有効だ。

アメリカの「鉄拳4」事情

このテクニクに注目!

■投げに打ち勝つ、仁の飛び二段蹴り

仁の飛び二段蹴り(△●●)は入力直後に空中判定になるので、相手の投げとかち合っても打ち勝てる。入力時に既に相手の投げ技が成立していたときのために、スライド押しで投げ抜けコマンドを入力しておけば、投げられた場合でも投げ抜けが発動するぞ。

空前の“仁”大会!?

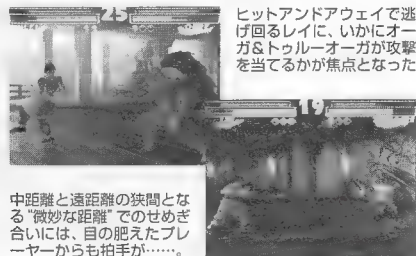
最強キャラと評される仁をメインキャラとして使うプレイヤーが大半を占めた今大会。仁対策がどれだけできていたかが最大のカギとなった。

Text: 垂乳蔵電

BEST BOUT PICK UP

ジャッキー・トラン(オーガ・トゥルーオーガ) VS. ケンボウ[3ch](レイ、キング)

開始直後からケンボウ[3ch](筆者)の連続バックステップにブーイングが飛んだが、逃げるオジさん(レイ)を追う怪獣(トゥルーオーガ)という構図がウケて、結局は大盛況となった試合。ハリケーンミキサー(△●●)を使った起き攻めが強力なトゥルーオーガに対して、空中コンボの締めを巻替連脚(△●●●●●)チェンジ→アリキック&スピニングスマッシュ(△●●●●)にすることで応戦するレイ。最後はレイの連続バックステップのミスにオーガのゴールドブレード(しゃがみ状態から△●●)がヒットし、コンボを決めれば逆転という場面が訪れたが、無情にもそこでタイムオーバー。筆者が辛くも逃げ切った。



ヒットアンドアウェイで逃げ回るレイに、いかにオーガがトゥルーオーガが攻撃を当てることが焦点となった。

中距離と遠距離の狭間となる“微妙な距離”でのせめぎ合いには、目の肥えたプレイヤーからも拍手が……。

日本では人気が下火になってしまった「鉄拳TT」だが、アメリカではいまだに結構人気がある。発売からかなりの年月が経過しているだけあって、現役プレイヤーのスキルや読みの深さは相当なものだった。最盛期当時の日本のトッププレイヤー勢が参加して、勝てたかどうか怪しいくらいにレベルが高かった。

アメリカでは、セントルイスとロサンゼルスプレイヤーのレベルが高いのだが、今大会にはアメリカチャンプであるスリップ氏を含むセントルイス勢が諸事情により参加していなかったのが残念。アメリカ以外の国から出場者で優勝候補に挙げられていたのは、韓国チャンプのキム・ボンミン氏、イギリスチャンプのライアン・ハート氏、そして自分で書くのも何だが、日本から参戦した筆者だった。

アメリカの「鉄拳TT」事情

世界の強豪ここに集結!

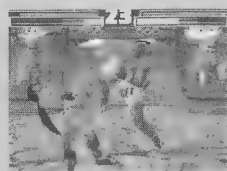
アメリカでは「鉄拳4」に勝るとも劣らず、根強い人気を誇る「鉄拳タッグトーナメント(以下鉄拳TT)」。200人近くがエントリーした大会の行方は……?

Text: 垂乳蔵電

このテクニクに注目!

■ハイレベルな受け身攻め

受け身中のガード不能時間に技を決めたり、受け身に合わせてステップインから横移動してめくりで攻撃を当てるといった戦術を、多くのプレイヤーが実践していた。目新しいテクニクではないが、この戦法をあらゆるシチュエーションで狙っていたのには驚き。



チェンジスライディングガード後の反撃も、旨しっかりと決めていた。

闘・剣

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

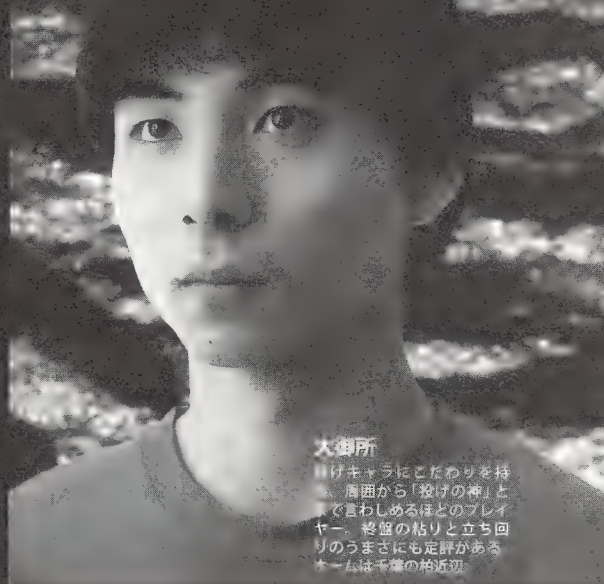
爆心地

今月は『サ・キング・オブ・ファイターズ2002』、
決勝で待つ韓国・バッシュへの挑戦権を賭けて闘った
準決勝第二試合、「大御所」VS.「キャベツ」に迫る！
そして優勝者インタビューでは
『バーチャファイター4 エボリューション』で
驚異的な強さを見せ付けた、
【モラリスト】の「ゲームセンター嵐」が登場！

激闘を支えた意志

『サ・キング・オブ・ファイターズ2002』準決勝
大御所 VS. キャベツ編

「ここまで圧倒的な力を見せ
付け、日本のプレイヤーをな
ぎ倒してきた韓国最強プレイ
ヤー「バッシュ」が決勝の舞
台で待っている。その壇上へ
上がる挑戦権を賭けて闘うこ
とになった両者。徹底して攻
めるスタイルを持ち味とする
「キャベツ」。じっくりとした
立ち回りから投げを狙う「大
御所」。両極端なプレイスタ
イルの二人が激突する！



大御所
投げキャラにこだわりを持
ち、周囲から「投げの神」と
言われるほどのプレイ
ヤー。終盤の粘りと立ち回
りのうまさにも定評がある
チームは千葉の松戸区。

チーム編成について

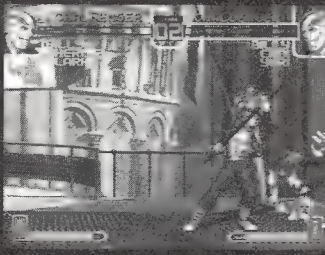
「K.O.F.2002」は試合こ
とにキヤラクターを替える種
多なゲームであった。その
ため相手キャラや、ご自分の
キャラを置きか、そしてどん
な順番で配属していくかを競
争することも重要な要素なの
だ。
大御所 最初はやはりよく
い順番にされました。先鋒の
ピリ対決はキャベツさんが
同キャラ戦を得意としていま
したが、試合前から読み負
けましたね。チーム編成はこ
こまで調子が良かったので、
動かすつもりは無かったです。
キャベツ 思い通りの順番に
できました。大御所さんの順
番は予想通りでした。ピリ
の同キャラ戦はかなり自信が
有ったので、いけるんじゃない
かって思いましたね。チヨ
イは相手キヤラのだけに当
ててないので中堅に、ユリは
イマイチやり込み不足でした
ね。大將はクマトクを持つて



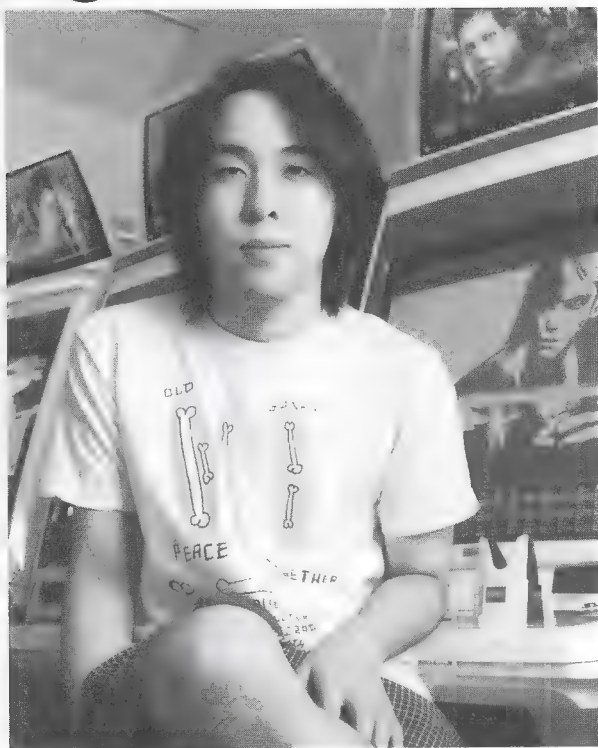
第一ラウンド

かくして始まったばかりの
同キャラ対決。キャベツを画
面端まで追い込めようという
大御所は端とは反対方向
へC投げを決めてしまっ
た。
大御所 ピリの同キャラ戦
は、画面端に持つていった方

がすごく有利なんです。一回
画面端に追い込んだんですが
緊急回避を投げたときに、逆
側に逃がしてしまつたのが痛
かつたです。
手桶の直後、大御所
はしやがみB×4、弱強襲撃
翔棍、ジャンプCという、大
ダメージ連続技を決める。
キャベツ 同キャラ戦には自
信が有つたんですけど、しや
がみB×4からの連続技をく
らった時はちょっと焦りまし
た。威力が過ぎます。この
連続技(笑)。



キャベツが立ち回りでしや
がみとダメージを与えるが
連続技で失つた体力は大き
ま。大御所の力が勝つてい
た試合時間が残り5秒を切
る。キャベツ 最後の方で体力負
けしてはいた時に、思い切っ
て出したしやがみCのヒットが
原因ですがね。体力が負けて
いたので行くしかないとなッ
と決めました。
大御所 最後のしやがみCを
くらったのは、キャベツさん
がトドメに中段の弱りジャン
プ攻撃を狙ってくると思っ
たのでしやがみCで暴れてみ
たんです。そして距離離立
ちCが暴発してしまいました。



ゲームセンター嵐

ゴウ使いの顔ともいえるプレイヤー。防御テクニックの高精度、読み合いの鋭さに定評がある。

ゴウ使いの顔ともいえるプレイヤー。防御テクニックの高精度、読み合いの鋭さに定評がある。

「闘劇」はもうでしたか？
あのころはバーチャをや
回数が減っていたんですが、
逆にそれが良い方向に働いて、
思い切りのいい行動が迷い無
くできました。

「最近プレイしているゲー
ムは何ですか？」
バーチャは今あまりやって
いないんですよ(苦笑)。アク
シオンゲームとか『スパⅡX』
や『ストⅢ3rd』をかなり
プレイしていますね。次の「闘
劇」に有ったら、予選にも出
るかもしれないです。

次回への意気込みは？
出るなら同じチーム(同じ
考えのメンバー)で勝ちたい
です。2連覇を目指したいん
ですが、その時バーチャやっ
ているかどうか微妙ですね。

「初めて遊んだアーケード
ゲームは何ですか？」
デパートのゲームコーナーに
置いてあった『餓狼伝説』で
す。本格的に対戦を始めたの
は『ストⅡタツシユ』です。

「バーチャとの出会いは？」
『VF1』です。本格的にや
り始めたのは『VF2』ですね。
そのころは秋田県に住んでい
て、ゲームストの攻略を見な
がらず一対戦してました。

「使用キャラは？」
『VF2』ではアキラでし

「その後、どうしてゴウを
選んだのですか？」
見た目が格好いいので使い
始めました。自分でもどうせ
ジャッキーにキャラ替えるる
んだらうなって思っていたん
ですが、使っているうちにこ

「つちくも」と言いたいと
ころなんです、ちょっと実
力差があり過ぎて、そうは言
えないのが現状です。

目指したいのは「東京メガネ」
ですね。彼のように理論でと
らえるバーチャを目指したい。
「なぜバーチャをプレイす
るのだと思いますか？」
人それぞれの考え方が露骨
に表れるからですね。強気
な選択を好む人もいれば、堅
実なのを好む人や何を考えて
いるか分からない人もいる。
それが面白いからですね。特
に好きなのは堅実な人との対
戦です。某ムッキーとかいう
人みたいに、暴れる人と対戦
するより面白いです(笑)。

「闘劇」はもうでしたか？
あのころはバーチャをや
回数が減っていたんですが、
逆にそれが良い方向に働いて、
思い切りのいい行動が迷い無
くできました。

「最近プレイしているゲー
ムは何ですか？」
バーチャは今あまりやって
いないんですよ(苦笑)。アク
シオンゲームとか『スパⅡX』
や『ストⅢ3rd』をかなり
プレイしていますね。次の「闘
劇」に有ったら、予選にも出
るかもしれないです。

次回への意気込みは？
出るなら同じチーム(同じ
考えのメンバー)で勝ちたい
です。2連覇を目指したいん
ですが、その時バーチャやっ
ているかどうか微妙ですね。

勝者の背負うもの

「『バーチャファイター4 エボリューション』 優勝」
ゲームセンター嵐(モラリスト) 編

上野アメ横内にある「西
郷会館」の地下1階は、マ
リタラとプレイス、1階
は大型筐体。2階はビデオ
ゲームが設置されている。
『VF4EVO』は対戦台が
3セット設置されていて、夕
方から夜にかけて対戦が盛り
上がる。特に金曜日は強者左
右が集まるのでバーチャ好き
は立を争ってみるべし。



スタッフより一言
ブリクラ、ブリクラはいがかでし
ょうか？ スタンプカードなど、
お得なイベントを行なっていま
す。お撮りになるなら西郷会館！
対戦台は金曜日の夕方以降が盛り
上がっています。ぜひ一度来店
ください。



闘劇参加店舗紹介

西郷会館編

今月は『VF4EVO』
の優勝チーム「主
ラリスト」を出し
た、東京・西郷会
館を紹介するぞ！

西郷会館
東京都台東区上野 4-10-17
TEL 03-3833-0192
営業時間 10:00 ~ 24:00

JR上野駅
JR上野駅のしのぼり口を出てアメヤ横町に入り、
進行方向の右側を見ながら歩いていこう。マツモ
トキヨシの隣にあるぞ！
<http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2121050>

大規模な大会迫る!

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P134-135 ストリートファイター-ZERO3



「ZERO3」の頂点を求め、強者たちが再度集結する!(写真は以前の大会のもの)

「ZERO3」の全国規模の大会である「ULTIMATE ZERO: DIRECTION」が10月11~12日に行なわれる。過去に3回行なわれている「ULTIMATE ZERO」の結果を見ると、「UNZ I」は団体戦のみ開催され、優勝は「宇宙企画」(うし、KNM、kyofe)。関西勢初の「ZERO3」全国制覇を達成し、決勝トーナメントでは3名とも3タテを実現。「UNZ II」は、個人戦、団体戦共に行なわれ、個人戦は庄

全国大会開催迫る!!

ZERO3の頂点を目指せ!

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

「ULTIMATE ZERO: DIRECTION」に向けて、ZERO3の現状、注目キャラなどをピックアップ。これを熟読して、当日予選通過を目指そう!

Text: D44 協力: KB, A2

倒的な強さで「西ダル」が優勝、団体戦は「チーム突止D44、KNM、ホンカワ」が反則級のメンバー構成ながらも大苦戦したが、「D44」の意地の踏ん張りでの優勝。「UNZ II」は、個人戦、団体戦共に行なわれ、個人戦は「メダル」が怒りの攻めで優勝、団体戦はモンテカルロの新旧帝王と、関西最強の円町かりんが組んだドリームチーム(あのラウンドは取れていたはず! 円町かりん、アサバ、待ちナッシュ)が優勝。今回の「UNZ II」は、個人戦が歴代の個人戦優勝者2名、各地のランキングバトルの優勝者である「称号」の保持者4名、8月中に行なわれた店舗予選の上位入賞者計10名、計16名のシード選手(下表参照)と大会当日にある最終予選を勝ち抜いた16名、総計32名で行なわれる。

関西勢の個人戦優勝がいまだに無く、今回関西勢の真価が問われる。「UNZ」の歴史に新たに名を刻むのは……。

既にしてシード権を獲得している選手を下表にまとめてみた。表を見れば一目瞭然だが、使用キャラは豪鬼が7人と圧倒的に多い(すべてVISM)。次いで、さくら、ダルシムと順当なキャラが勝ち上がった。やはり、大会でも安定した実力を発揮しやすい豪鬼が上位戦線に絡んでくることは間違い無いといえる。当日予選から勝ち上がった人たちにとっては厳しいかもしれないが、逆に豪鬼対策さえ完璧ならば、一気に優勝まで見てくるだろう。



やはり主役は豪鬼になるのか……。ほかのキャラが台頭してくることに期待!

シード権を獲得している選手

最終予選の新宿スポーツランド西口店は……?

個人戦の最終予選となった西スポ大会では関東各地から48人の猛者が集結し、残る最後の椅子をかけた闘いが行なわれた。ここでも猛威を振ったのが豪鬼。ベスト8中4人が占め、その内3人が準決勝に進出した。まず切符を取ったのが「珍」と「フジゴ」の関東を代表する豪鬼使い。決勝では「珍」が地力の差で勝利。3位決定戦では、「ガベ」の独特な攻めに対応した「タバタケ」に軍配が上がった。



切符を獲得した「フジゴ」(左)、「珍」(中央)、「タバタケ」(右)。

強者が集まる中、勝ち抜いている女性プレイヤーも居たぞ。

ULTIMATE ZERO: DIRECTIONシード選手一覧					
リングネーム	使用キャラ	シード枠	リングネーム	使用キャラ	シード枠
西川口ダルシム	ダルシム	ULTIMATE ZERO II個人戦優勝	YMD土佐	ダルシム	新潟柏崎TOP予選1位
メダル	豪鬼	ULTIMATE ZERO II個人戦優勝	MAKI	春麗	京都neo amusement space a-cho予選1位
円町かりん	かりん	名人	TOMA	ナッシュ	京都neo amusement space a-cho予選2位
アンドウ	豪鬼	風神	ホンカワ	豪鬼	滋賀ジャングル南草津店予選1位
D44	豪鬼	海皇	金デブ	豪鬼	滋賀ジャングル南草津店予選2位
超林真須美	さくら	竜王、天帝	ver.	ソドム	新宿スポーツランド中央口店予選1位
			超林健治	春麗	新宿スポーツランド中央口店予選2位
			珍	豪鬼	新宿スポーツランド西口店予選1位
			フジゴ	豪鬼	新宿スポーツランド西口店予選2位
			タバタケ	さくら	新宿スポーツランド西口店予選3位

※シード枠の名人、風神、海皇、竜王、天帝は全国各地のランキングバトル1位のプレイヤー。超林真須美は竜王、天帝と二つタイトルを保持していたので、その分店舗予選通過枠が一つ増えた。

上位キャラの3すくみと対抗キャラ



対抗キャラ
ソドム (V-ISM)
ザンギエフ (V-ISM)
ナッシュ (V-ISM)

一発キャラ
コーディン (V-ISM)
サガット (V-ISM)
バルログ (V-ISM)

シード権獲得選手の多い豪鬼、そしてさくらとダルシム。数年前から3強と呼ばれているこの3キャラの相性は、3すくみになっている（左表参照）。これに対抗キャラ、一発キャラがどう絡んでくるかが大会では見物になるだろう。

ここからは、左表に居るキャラが強い理由と、簡単な駆け引きを説明していこう。ゲームを知れば、大会をより面白く見られるハズ。

上位キャラと対抗キャラ

やはり豪鬼なのか？

現在のキャラ状勢は？

大会で活躍する上位キャラをピックアップ！ キャラ相性を見つつ、特徴を見るときは注意。

豪鬼

豪鬼は使う人によってスタイルが全く異なり、自分だけの動きを開発できる自由度の高さが最大のウリであり、人気の高さの源だろう。

斬空波動拳や天魔空刃脚、空中竜巻斬空脚などジャンプからの道折技が多く、これらを意識させることで地上戦の主導権を握りやすい。オリジナルコンボ（以下オリコン）のバリエーションも豊富かつ高威力なものが多く、対空、対地、ガード崩し、クラッシュ狙いなど何でもできる上、ゲージもためやすい。と、本作で最もオリコンを活かせるキャラになっている。

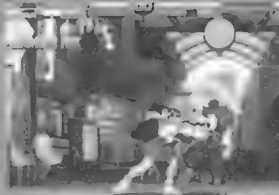
唯一の不安要素は、ビヨリ値が低いということくらいだ。

さくら

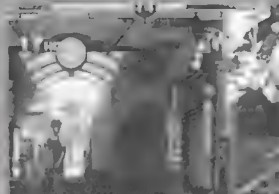
さくらは基本技の性能の高さが光る。リーチ、判定共に優秀な遠距離立ち強ク、カウンター時には連続技へ、ガードされた後も問題無しの近距離立ち強Pなど、当たり負けしにくい通常技がそろっている。

また、ジャンプ攻撃の性能も良く、ジャンプ中Kのめくり性能が高く、一度ダウンを奪えれば、めくりからの連続技で一気に勝負を決められる。オリコンの威力、汎用性も高く、オリコン終了後の追撃で、安定してゲージを40%ほど回収する連続技が研究され、常時ゲージを持ちながら闘うことも可能となった。

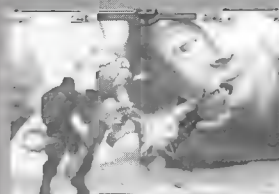
爆発力は豪鬼より多少落ちるが、安定した立ち回りができる、苦手なキャラは居るが十分に最強を狙える。



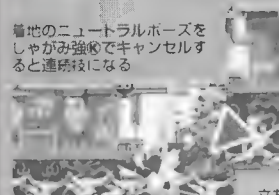
さくらの代名詞である近距離立ち強P。通常技振り子、カウンターでくらくらと非常に怖い。



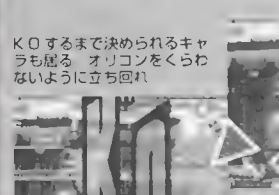
オリコンから連続技でゲージ回収も容易に。このキャラにもはや死角はないか？



KOにつながるかねない致命的瞬間一瞬の気の緩みが負けにつながることも



着地のニュートラルボースをしゃがみ強硬でキャンセルすると連続技になる



KOするまで決められるキャラも居る。オリコンをくわらないように立ち回れ

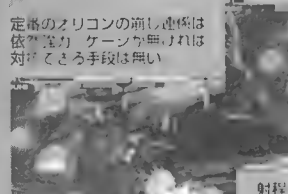
また、ジャンプ攻撃の性能も良く、ジャンプ中Kのめくり性能が高く、ワンチャンスで相手を葬り去ることが可能。大会では怖い存在だ。

対抗キャラと一発キャラ

上位の3キャラに対抗するキャラは、ソドム、ザンギエフ、ナッシュ（すべてV-ISM）。立ち回りに若干クセはあるが、上位キャラ以外には圧倒できる力を持つ。一発キャラはその名の通り一発逆転度が非常に高く、ワンチャンスで相手を葬り去ることが可能。大会では怖い存在だ。

本作では、相手にダウン属性が掛かっている間は、自分がニュートラルボースを取るまで相手は受け身が取れない。これを利用して、ジャンプの着地際にあるニュートラルボース扱いのモーショナルやしゃがみなどでキャンセルして受け身の取れない時間を継続させる。これを着地キャンセル（以下着キャン）という。

またまだ進化し続けている。コマンドで出すことができ、長い無敵時間がある強力なオリコンがパワーアップして、ますますV-ISMが優勢な時代になっている。



定常のオリコンの押し連係は、威力共により高性能なダウン技。オリコンゲージ50%で体力の半分は減らせる



防衛手段が非常に豊富なダルシム。このキャラに近付くのは至難の業だ

今日でも新しい連係、オリコンが開発され、常に進化し続けているこのキャラの底はいまだに見えない。ただし、オリコンへの依存度が高いので、オリコンの精度が勝敗に直結することになるぞ。

ダルシム

ダルシムは使用者こそ少ないが、その性能は非常に高い。多彩な対空技を主軸とした堅い守りは要塞そのもの。中間距離で相手のガードゲージをケスる戦法が中心になるがドリルキックやスライティンクを使ったラッシュも強い。主流はZ-ISMだがV-ISMも研究されてきている。

着キャンの発見で、オリコンは急激に進化した。ジャンプ攻撃カウンターから着キャンを使ってオリコンを決めるなど、狙いどころが増えた上、着キャンを使ったジャンプ攻撃を取り入れることで、実戦的なオリコンが開発され、V-ISMで闘えるキャラが増えていった。

オリコンの進化

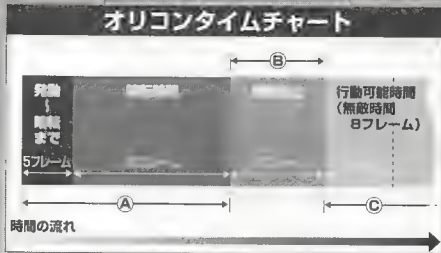
進化はまだ続く システムの解析とその影響

1対1のシステムで進化をもたらし「着地キャンセル」。その仕組みを簡単に説明しよう。

着地キャンセル

本作では、相手にダウン属性が掛かっている間は、自分がニュートラルボースを取るまで相手は受け身が取れない。これを利用して、ジャンプの着地際にあるニュートラルボース扱いのモーショナルやしゃがみなどでキャンセルして受け身の取れない時間を継続させる。これを着地キャンセル（以下着キャン）という。

さらに、特定の状況でオリコン終了時に分身の技（特定の発生フレームを持つ技）を当て、相手に受け身を取れなくさせるものも発見された。条件次第で相手を倒すまで連続技を入れ続けられるものや、終了後の追い打ちでゲージを回収するもの（キャラによって100%回収も）など、まだまだ進化し続けている。

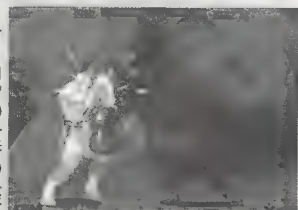


オリコンは、V・I・S・Mのみが使用できるシステムで、ゲージが50%以上たまっていく状態で同じ強さのボタンを同時押しすると発動できる。発動し暗転し時間停止を経る行動可能になり、しばらくの間無敵が続く。発動された側は左表にあるCまで行動できないが、A中にボタンのみ先行入力可能だ。

オリコンの仕組みとその弱点

どちらが先に光るのか？ オリコンの仕組みと駆け引き

とにかくオリコンが強力なので、オリコン関連の駆け引きを理解しなければ、対戦を楽しむことは難しいぞ。



ワシコマンドでお手軽に割り込み。複雑なコマンド入力が必要なのは大きな長所。

オリコンの一番の長所はその長い無敵時間が、ボタン同時押しという簡単なコマンドで出せる点だ。レバーでのコマンド入力の負担が無いいため、突進技の迎撃、キャンセル必殺技への割り込みなど、とつさの場面での切り返しの切り札として活躍する。

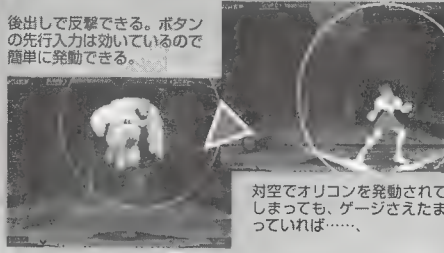
発動すれば付け入るスキが無いと思えるオリコンだが、自分がV・I・S・Mでゲージがあり、ボタンのみ先行入力可能な時間にオリコンを入力すれば、簡単に切り返せる(通称後出しオリコン)。そのため、V・I・S・M同士の対戦では、オリコンを出すか、相手のオリコンを待つかが、駆け引きをすることに。

細かいオリコンの駆け引き

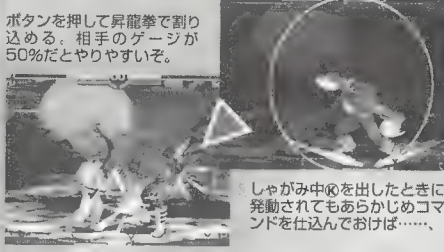
オリコンに対しては後出しオリコンが最適な切り返しとなるが、自分がV・I・S・Mだとは限らないし、常にゲージがあるわけでもない。しかし、オリコンが出せない場合でも特定の状況なら読み合いに持ち込むことができる。

相手のゲージが100%未満の場合なら無敵時間が短いので、スーパーコンボや無敵時間のある必殺技でつぶしやすい。相手のオリコン後の技によるが、暗転時間中にボタンの先行入力が効いていることを利用し、コマンドをあらかじめ入れ込んでおけばかなり切り返せる。しかし、これを読まれているとオリコン発動から、後退などで技をスカされることもある。相手との距離に注意しておこう。

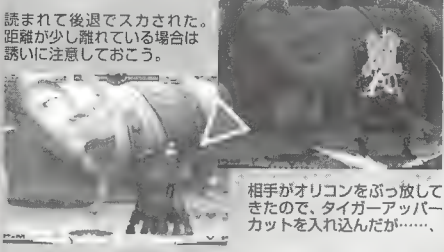
ダルシムを使っているなら、ヨガエスケイプでオリコン中の連続技を回避することができる。簡単に回避はできるが、



後出しで反撃できる。ボタンの先行入力は効いているので簡単に発動できる。



対空でオリコンを発動させてしまっても、ゲージさえたまっていれば……



ボタンを押して昇龍拳で割り込める。相手のゲージが50%だとやりやすいぞ。

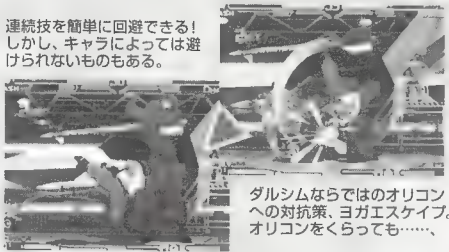


しゃがみ中を出したときに発動してもあらかじめコマンドを仕込んでおけば……

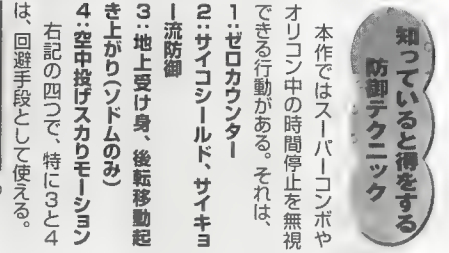


読まれて後退でスカされた。距離が少し離れている場合は誘いに注意しておこう。

読まれて後退でスカされた。距離が少し離れている場合は誘いに注意しておこう。



連続技を簡単に回避できる！しかし、キャラによっては避けられないものもある。



ダルシムならではのオリコンへの対抗策、ヨガエスケイプ。オリコンをくらっても……

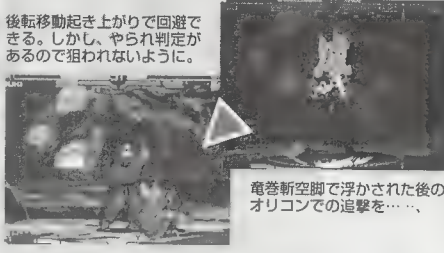
ヨガエスケイプの終わり際にスキがあるため、ヨガエスケイプを狙った専用のオリコンを使われると回避できない。また、V・I・S・M同士の対戦は後出しオリコンを警戒してガードを固めがちになるため、投げに対してオリコンを合わせられると被害は大きい。相手がオリコンを慎重に使うタイプか、ぶっ放してくるタイプか、ぶっ放してくるタイプが見極めることが重要になってくる。

知っているのと得をする 防衛テクニック

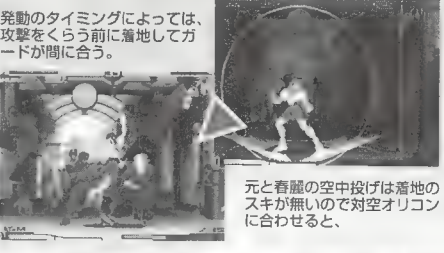
本作ではスーパーコンボやオリコン中の時間停止を無視できる行動がある。それは、

- 1:ゼロカウター
- 2:サイコシールド、サイキョ一流防衛
- 3:地上受け身、後転移動起き上がり(ソドムのみ)
- 4:空中投げスカリモーション

右記の四つで、特に3と4は、回避手段として使える。



後転移動起き上がりで回避できる。しかし、やられ判定があるので狙われないように。



元と春麗の空中投げは着地のスキが無いので対空オリコンに合わせると、

決戦の日迫る!! ULTIMATE ZERO DIRECTION

ULTIMATE ZERO: DIRECTION

2003.10.11-12 (土・日)
15時12時(9)開演

文化芸術小ホール
第五回三浦市市民会館

問い合わせ先 ai3@g-flinder.com
大会HP <http://www.g-flinder.com/zero3/>

大会協賛: CAPCOM ARCADIA

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.43

SEPTEMBER 30, 2003

Text: MVP

ゲーセン占い

西暦で偶数年生まれの人は、二択の運が逆転しています。「下段しかない!」と思える状況では、迷わず中段を狙いましょう。奇数年生まれの人は、カードゲームでラッキーが続出。レアカードがドンドン手に入りそうなので、チャレンジしてみてください。

combo BBS

連続技掲示板

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98・アテナ
●ラルフがMAX版ギョラクティカファントムを出す
↓MAX版シャイニングクリスタルビット

ギョラクティカファントムは相手の打撃に耐える性能がありますが、耐えるといってもダメージはしっかりと入るため、MAX版シャイニングクリスタルビットが多段ヒットして即KOとなります。

④ MOTさん
⑤ MOTさんは、途中で前転で背後に回って連続技を決めるパターンなど、かなりの数を投稿してくれましたが、中でも個人的に気に入った一つを掲載しました。攻撃を耐えている間ラルフはダウンしないので、高威力の超必殺技を使えば、さまざまにKO連続技ができるようです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002・リョウ
●(MAX発動中)強断烈拳
↓猛虎雷神利

強断烈拳の最後のアッパー

④ 。。。ただいま個人的に風邪が大流行で、これを書くのもかなり必死です。みなさんも風邪には注意しましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002・アテナ
●フェニックスファンタジアロー
↓昇りジャンプA→フェニックスファンタジアロー×2

最初のフェニックスファンタジアローは、頭をかすめるように当てます。そして次のジャンプAは高めに当てるのがコツです。当て方によってはもうワンセット入るかもしれませんが。

⑤ 岩手県 セスと愉快な仲間達さん

④ 「アロ」のボイスが夢に出てきそうな勢いの連続技です。確認した相手キャラがチンということなので、実戦でどれくらいキャラに決まるかは分かりませんが、しゃがみガードを崩す昇りジャンプAから狙っているのあれば、かなり強力な選択技となりそうです。先鋒戦でバウ1ゲージをためて、相手の中堅をこの連続技で瞬殺! そんなシナリオが頭に浮かんだ人は、実戦をふまえて練習してみてください。

にどこでもキャンセルをかければ、猛虎雷神利や飛燕疾風脚がなくなります。いわゆる遊び技です。

(静岡県 ファイヤー草薙さん)

④ 。。。暫断烈拳自体の出番が少なく、かつMAX発動中という条件もクリアしてやっとなり決める連続技なのに、内容が寂しいので「へえ」の一言で終わってしまう連続技。とはいえ、ちょっとした知識として、明日の話題に持ち出してみるのはいいのでは?

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002・アテナ
●フェニックスファンタジアロー
↓昇りジャンプA→フェニックスファンタジアロー×2

最初のフェニックスファンタジアローは、頭をかすめるように当てます。そして次のジャンプAは高めに当てるのがコツです。当て方によってはもうワンセット入るかもしれませんが。

⑤ 岩手県 セスと愉快な仲間達さん

④ 「アロ」のボイスが夢に出てきそうな勢いの連続技です。確認した相手キャラがチンということなので、実戦でどれくらいキャラに決まるかは分かりませんが、しゃがみガードを崩す昇りジャンプAから狙っているのあれば、かなり強力な選択技となりそうです。先鋒戦でバウ1ゲージをためて、相手の中堅をこの連続技で瞬殺! そんなシナリオが頭に浮かんだ人は、実戦をふまえて練習してみてください。

084 勝利画面で裏面

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

キャラクターセレクト画面で、シェルミー、クリスのいずれかにカーソルを合わせ、スタート+攻撃ボタン+Xボタンを同時に押し、キャラはカーソルを合わせたキャラの上下に居るキャラになります。勝利画面では違うキャラになります。

(静岡県 地方のK9999マ)

Reverse Side of PCB

基板の裏側

スターさん

。。。有名な勝利画面でのキャラ変化。その具体的な方法です。例えばクリスに合わせたレバーを下で決定すると、使用キャラはヒリー、勝利画面のキャラはクローン京になります。

085 同時入力の怪

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

同キャラ戦で、発動した瞬間に投げ判定が出るコマンド投げを投げ間合いで同時に出し、その後レバーを前に入れたままにする。お互いにやり投げます。(埼玉県 ぎーすはわーどEXさん)

。。。両者が同時にコマンド投げを入力することはめづらしいにありませんが、何も起こらなかったらレバーを前に入れます。なお、オーバーキルとタイガードエッジは違う現象が起きます。

真・JUNK部屋!!

今回は、ある人が気付いて教えてくれたスゴイネタを紹介します。

ある人「バインのターンパンチって、右向きだったら体を後ろ(画面奥)にひねった後、その反動で体を元に戻しつつ、左腕で攻撃すると思わない?」

④「……だよね、違うの?」

ある人「右から後ろ回りで体をひねった後、そのまま回転方向を変えずに右腕で攻撃してるんだよね」

④「ん?」

ある人「上から見ると、こんな感じ(その場で一回転してパンチをする)」

④「確かに反転してないよ、ソレ。俺」

© CAPCOM CO., LTD. 1992.93

も反転して殴るものだとばかり思ってた! スゴイよ。15年近く見てきて初めて知った!

ある人「でしょ? 僕も初めて気付いたんだよね。回転するのに何で途中であんなにためるのか、ホント不思議」



回転の方向に注目! 反転していないので「お前、ため過ぎだろ」と言いたくなります。

◎よ & オヤジの編集後記

爺.. やつと「SVCカオスのムックが終わったね」

④..... 実は俺さあ、ムックと同時にDVDも作ってたんだよね。

爺.. やつぱり!? 途中で対戦の映像を取録するって連絡あったから、もししたらら? と思っただけど。

④.. ホント、今回は死ぬかと思った.....

爺.. まあ、それでも終わってよかったね。

④.. ..ところかき、終わった瞬間、風邪よ、風邪!

爺.. そりや大変だね。

④.. ..踏んだり蹴ったりだね。もう少し早く基板が使えたらねえ.....。ゲホッ、ゲホッ!

今号の

Most Valuable Combo!

●9月号P120: 決勝リーグ

同キャラ五人で組んだチームの多さに驚きつつ、決勝リーグも同キャラ組が3チームでさらに脱帽。ゲームバラエティも盛りだくさんです。(東京都 馬茶子)

④五人全員が同キャラのチームが決勝リーグを争うなんて、ほかのゲームでは考えられませんね。しかも3チームとも違うキャラの同キャラチームで、さらに代表者戦までつづいては、人気の高さが分かります。



初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ



新品～中古まで
ビデオ筐体はデッシーンにおまかせ!

- ・分割払いは最高60回までOK!
- ・商品の組合せは自由。お問い合わせ下さい。

NEWアストロシティ ……¥35,000	カプコンDCコンバーター ¥21,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB) ¥14,000	ミスタードリラー2 ……¥6,000
アストロシティ ……¥30,000	カプコンvsSNK2 (GDROM) ¥5,000	D&Dシャドーパーミスタラ(SUB) ¥28,000	鉄拳2Ver.B ……¥8,000
ブラストシティ ……¥150,000	ギルティギアXX (GDROM) ……¥8,000	プロギアの嵐(SUB) ……¥28,000	MV-1A ……¥12,000
NEWバーサスシティ ……¥200,000	スパイカーズバトル (GDROM) ¥7,000	マーヴルvsSF (SUB) ……¥15,000	MV-1F ……¥10,000
ツインラダー (中古) ……¥18,000	ムサビのチョコマーカ (GDROM) ¥15,000	ストライダー飛竜2 ……¥22,000	MV-1FZ ……¥10,000
NAOMIマザー ……¥28,000	CP-2マザーボード ……¥2,000	ストリートファイター ……¥25,000	クォース ……¥4,000
NAOMI2マザー ……¥52,000	ヴァンパイアセイバー(SUB) ……¥2,000	クラックス ……¥2,000	グラディウス4 ……¥20,000
NAOMI通信ボード ……¥4,000	ヴァンパイアセイバー2(SUB) ¥5,000	子育てクイズマイエンジェル ……¥1,000	トライゴン ……¥10,000
GD-SYSTEMキット(新品) ¥98,000	ZERO2アルファ(SUB) ……¥5,000	子育てクイズマイエンジェル2 ¥1,000	パロディウスだ! ……¥5,000
I/Oボード ……¥15,000	ZERO3(SUB) ……¥7,000	コズモ・ギャング・ザ・パズル ……¥2,000	ぐっすんおよよ ……¥3,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで
<http://www.tessin.co.jp/>



有限会社 哲信クリエイト

大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間/10:00~21:00(日曜・祝日定休)

TEL.06-6701-4443

FAX.06-6701-4442

E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

振り込み先

- 銀行振込 ……入金確認即商品発送
- コレクトサービス ……商品代引サービス
- 分割払い取扱い

- りそな銀行 平野支店
普 4483047
有) 哲信クリエイト

お気軽に!

少し不便ですが
遊びに来て下さい。



基板 PC コンピューター

G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
<http://www.gfront.com/>

秋葉原店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL. 03-5209-3420 FAX-03-5209-3421
葛城店 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル5F
TEL. 03-5807-1685 FAX-03-5807-1686

ゲーム多数在庫あります!

業務用ネオジオカセットの在庫なら

G-FRONT (ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!)
(コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!)

営業時間 10:00~20:00 年中無休

販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!

個人様だけでなく、業者様も大歓迎! FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思えます。
発信は一切無料です! まずはTELでご登録を! **TEL.03-5807-1685**

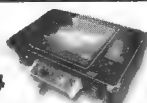
◀◀ 基盤初心者向けキット販売 ▶▶

オススメ

テーブル筐体

「弊社限定 特別価格販売!」

パネル新品 JAMMA使用に変更済み



パネルは2L12B、1L6Bが選べます。
また麻雀仕様、8ライン、ボーカー仕様での出荷も可能です。ご相談下さい。

価格は **¥48,000** ちょ!!

AV7000+E9000TBセット **¥29,800**
AV7000 ¥19,800
E9000TB ¥15,000
接続ケーブル ¥2,500

雷神 ¥24,800
風神 ¥27,800
JAMMAハーネス ¥3,000~

アーケードゲーム

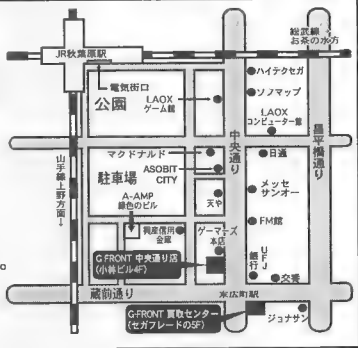
分米ライオン 148,000円 アドミスター(デビルシャドウ) 88,000円(中古82,000円)
アドミスター(新リマスター) 108,000円、式1の機2148,000円、キルデビル#10#88,000円
SNK SCARCOMカズマ 78,000円 ボーダー27 48,000円 HAIPAI(白多) 48,000円 白黒 28,000円 ケイ 62,000円
目玉商品
タカリオン 148,000円 スルベシメイズ 78,000円 インターの虎 78,000円 スーパー魂斗羅 48,000円
特価セット ST-Vスペシャルセット (限定10本)
ST-Vゲート(新品) 通関品(海外品)(新品)水鏡魂斗羅(リマスター)remix(リマスター)ゲート
キッズプログラム597(対戦対戦)コマンドゲート(リマスター)ヒート+カズマ+全日本プロレス、10,000円
CP-2スペシャルセット (限定5本)
CP-2マザー+ストリートファイター-ZERO+ストリートファイター-ZERO2+1人1人1人 6,000円

中古コントロールボックス 在庫充実!

プリント線用販売価格一覧! 下は対面一貫表です。ご注文お待ちしております!!

機種名	枚数	価格	対応機種名
三菱(S) ノンカット全面	200	¥8,000-	■なんでもシール変換器スクーニーピー ■ジョイスタッド
三菱(S) 10分割	200	¥12,000-	■ネオ・プリントスペシャル ■プリプリキャノン
三菱(S) 16分割	200	¥10,000-	■JOYスタンド(ノーマル) ■ネオ・プリント
SNK(S) ノンカット	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
SNK(S) 10分割	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
三菱(L) ノンカット全面	130	¥9,100-	■オメガ・スタジオ ■D.スタジオ ■スクーニーピー
三菱(S) ノンカット全面	130	¥10,400-	■JOYスタンドプライベート ■S・セラージュ ■シールドくん2

秋葉原に ジーフロントは 2店!!



パソコンソフト・家庭用ソフトの特価品も多数有り!!
お客様の来店をお待ちしております。
■販売 ... 「中央通り店」
■買取 ... 「買取センター」

最新のアーケード情報をGETしよう!
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL <http://www.gfront.com/>

初心者歓迎!!

カプコン・SNK・タイトー・セガ...etc各種基板多数在庫あり! 常時入荷中!!
セットアップオリジナルモニター家庭用ゲーム対応改良可(くわしくは、店頭・電話・メールにて)
今、密かにブームのVS基板など、めずらしい商品が豊富! ハーネスもお気軽にお問い合わせください。
初心者の方も、お気軽に! スタッフが丁寧にアドバイス!! 在庫情報FAX可!

当店のみ取扱い!! 業務用モニターでハイクオリティ!!

セットアップオリジナルモニター

- 新品●業務用RGB●縦画面対応
- 21インチ●黒點消しケース
- D-Sub15ピン標準仕様

¥59,800 (税別)

★RGB21ピンへの改造OK!
本体価格+¥3,000 (税別)

★RGB21ピン+家庭用ゲーム機への改造もおまかせください!
本体価格+¥6,000 (税別)+¥4,000 (税別)

NEOGEOセット

120分収録
21インチモニター

MVS入門セット!!
コントロールボックス 雷神・MVSマザーボード・JAMMAハーネス(50cm)
¥35,800 (税別)

初心者入門セット
コントロールボックス 雷神・CP1マザーボード・CPIROM-雷神基板・JAMMAハーネス・雷神ハーネス
¥39,800 (税別)

CPシステム2入門セット
コントロールボックス 雷神・CP1マザーボード・CPIROMセット・JAMMAハーネス(キックケーブル)
¥34,800 (税別)

コントロールボックス 新品激安!!

AV7000+E9000TBセット **¥29,800** (税別)

AV7000 ¥19,800
E9000TB ¥15,000
接続ケーブル ¥2,500 (税別)

麻雀パネル付
1P用「雷神」 **¥27,800**
2P用「雷神」 **¥24,800**

通販もしております 電話・FAX・メールどうぞ!
秋葉原駅より徒歩3分 一番近い基板屋

SETUP

アーケードゲーム&パソコンショップ
セットアップ

Phone & Fax **03-5298-2114**
東京都千代田区外神田4-3-11
クリハラビル3F
営業時間 12:00~20:00
定休日 木曜

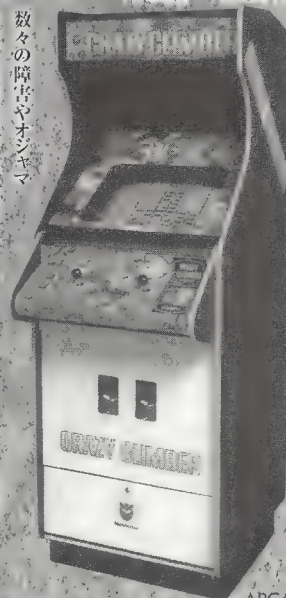
詳しい情報はホームページへアクセス!!
ホームページアドレス <http://www.setup-japan.com/>

アーケードゲーム クライムブレイカー

Text: 小山祥之 koyama@VGL.jp
 (協力: VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)
第十回 高層ビルの壁面をよじ登れ

CRAZY CLIMBER

数々の障害やオシキマキを避けながら、高層ビルの屋上まで登り切るアクションゲーム



「バックマン」をはじめ、関東ではヒット作が次々と開発されていた1980年。しかし、関西にも次世代のヒット作を作り出そうと、ビデオゲーム黎明期からゲーム開発を続けていたメーカーがあった。それが日本物産、通称「ニチブツ」である。

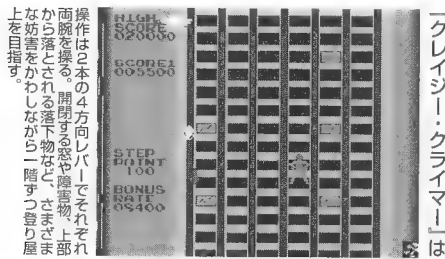
「人気ゲームはコピーされる」という、宿命ともいえる実態を見据え、ニチブツはコピー対策を強化した新基板を開発した。この新基板を使って作られたゲームが、1画面には収まらない巨大なステーションマップを採用した「クレイジー・クライマー」である。

ビルは画面より高く
 このゲームは、さまざまな障害を乗り越え、ビルの壁面を人が登っていくというハンデコな設定だ。

そして驚くべきは、その登るビルが画面幅を越えてそびえ建っていることだった。

ゲーム画面は固定式が一般的であった時代。背景を自機の向きと逆に移動させることにより、あたかも自分が進行しているように表現したゲームはすでに存在していた。

しかし、背景が絵巻物のようにプレイヤーの任意でスクロールしていくというゲームは、極めて新鮮であった。ゲーム画面がスクロールしていく……今でこそ当たり前になった技術だが、業界初の画面スクロールゲームである「クレイジー・クライマー」は、



画面をスクロールさせることにより巨大なビルを表現し、既存の固定画面ゲームが囚われていたモニターのサイズという檻を打ち破ったのである。

ビルを登る あいつはだれた
 「クレイジー・クライマー」は、ビルを窓伝いに登っていくゲームだ。プレイヤーは緑の服を着た人間を操りビルを登っていくことになるのだが、さまざまな場面で進路選択を迫られる。「開閉する窓」をはじめ、窓から植木鉢を落とすための「おじやまん」、ファンを落としてくる「しらけコンドル」、強力なパンチでプレイヤーの行く手に立ちふさがる「コング」や、多彩な障害を乗り越え、ひたすらビルの頂上を目指すのだ!

操作も大変独特で、2本のレバーのみ。この2本のレバーがそれぞれ左右の手に割り当てられているのだ。プレイヤーは手が掛けられる窓を探

しながら上へ上へと登る。手をそろえて横に移動したり、レバーを上下に動かしてビルを登るといふ独特な操作は、当初は戸惑いも感じただろう。

しかし、これに慣れると、プレイヤーは操作の妙に酔い、軽快にビルを登らせていた。また、妨害キャラクターの登場時や、サウンドクリアごとに準備されたBGM、そして頭に落下物が当たると「イテッ、じっとしている」と「ガンバレ」、落ちていく際には「アレーツ」といった疑似ボイスが随所に使われるなど、演出も印象深いゲームであった。

孤高のヒット作

独特の操作感と印象深い演出がプレイヤーに受け入れられ、ヒット作となった「クレイジー・クライマー」だが、類似作が少なかったためかこの手のゲームが「ビル登りゲーム」というジャンルで語られることは今でもない。類似製品が

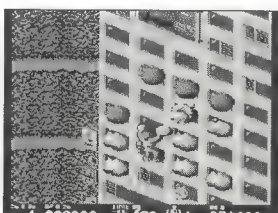
すぐに登場するこの業界だが、幸か不幸か特殊なゲーム性のために続く作品はほとんど出なかつたからだ。

同ジャンルという意味では、ビルを山岳に替えた「ロッククライマー」(81年/タイトー)、燃えるビルを消しながら登るアクションを取り入れた「ファイアートラップ」(86年/ウッドプレイス、正統な続編といえる「クレイジー・クライマー2」(88年/日本物産)などが挙げられる。

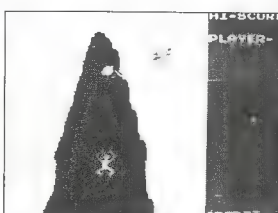
また、コピー対策も結局時間の問題で、劣悪なコピー作品は登場しているが、オリジナルを超えることはなかった。「クレイジー・クライマー」は、長きに渡りヒットが続き、電子ゲーム、パソコン、家庭用ゲーム機へと、さまざまなハードにも移植されていた。特異な操作性やゲーム性を持つ個性的なゲームが次々と登場していた時代の中でも、強烈な個性を持ったゲームだったからこそ、未永く遊ばれたのだろう。



「クレイジー・クライマー2」(88年/日本物産)は、一作目とは比べ物にならない複雑さだ。



「ファイアートラップ」(86年/ウッドプレイス)は1面から炎の展開が凄まじい。



「ロッククライマー」(81年/タイトー)は頂上から(パラシュートで)山小屋に着地すれば高得点。

募集

「アーケードゲームライブラリー」ではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料

「Let's Play Missile Command」1980年(セガ)
「ゲームマシン」1980年(アミューズメント通信社)
「オールドゲームの世界」シリーズ(高橋肇)
「究極ビデオゲームリスト2003」
「AMPスタイル」オールドメディアライナー

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード、データベース制作の実績を持つ研究機関、AMPスタイルのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
<http://amp.ril6.net> E-Mail: amp@ril6.net

映画とゲーム、その微妙な関係

この時代のゲームは、当時の人気作品や流行から影響を受けたものが数多く見受けられる。

「クレイジー・クライマー」というゲームタイトルは、79年のヒット映画「クレイマー・クレイマー」をモジったように思えるし、筐体に描かれていた燃え盛る高層ビルや、ビルの上ののぼった巨大なゴリラなどは「キングコング」のイメージそのままである。おなじく「戦国の自衛隊」(ユニバーサル)は「戦国自衛隊」(ナバロン) (ナムコ)は「ナバロンの風」(銀河帝国の逆襲) (ナムコ)は「スター・ウォーズ 帝国の逆襲」というように映画からイメージしたようなゲームタイトルが多い(いずれも80年発売)。そのため、後年には映画のイメージを盗用したということで、ゲームメーカーが訴えられることもあった。

ほかにも映画とビデオゲームの訴訟関係では、ナムコが「バックマン」のコピー基板を稼働させていた喫茶店に対しビデオゲームを映画作品に例え、「映画の著作物」としての上映権侵害を求め、これが認められている。この時期は映画に関する法律が整備されていかなかったという事情もあるが、ゲーム業界はある意味、映画業界の影を追い続けながら発展してきた部分も多い。当時はまだCG技術などは無く、大スケールで描かれる映画の特撮技術は、視覚的にも一番壮大な映像作品だった。当時は貧弱な表現力しかなかったビデオゲームの製作者たちにとって、映画はあこがれでもあり目標でもあったのだ。

あれから二十余年、ビデオゲームやCGの技術は発展し、鮮明に表現された画面がゲーム上でも描かれ、遊ばれている。その歩みもまた、一段また一段と、手さぐりでビルを登り詰めてきた結果だったのかも知れない。

まずはCMでお馴染みの田中麗奈、広末涼子そして映画ホームアローンで主役を演じたマコーレー・カルキン、ラーンそうだったのかという感じですね。そして今や西武ライオンズのエース、松坂大輔。本誌ライターサクテルが大好きな元モイ娘。の保田圭。さらに女子テニスの強豪マルチナ・ヒンギス。

うーむ、この人たちはみんな「クレイジー・クライマー」と同じ年なんですね。そう考えると何となく「ヒミョウ」に感慨深く……ないか？

1980年生まれ

年代がカブってネタが枯渇気味なので、今回は1980年生まれの有名人を紹介しちゃいます。

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合わせ下さい!!

- 提供内容**
- 【新作稼働情報の提供】
期待の新作の出来や、稼働情報を主観たっぷりにレポートして下さい。
- 【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこのことをしているよ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!
- 【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

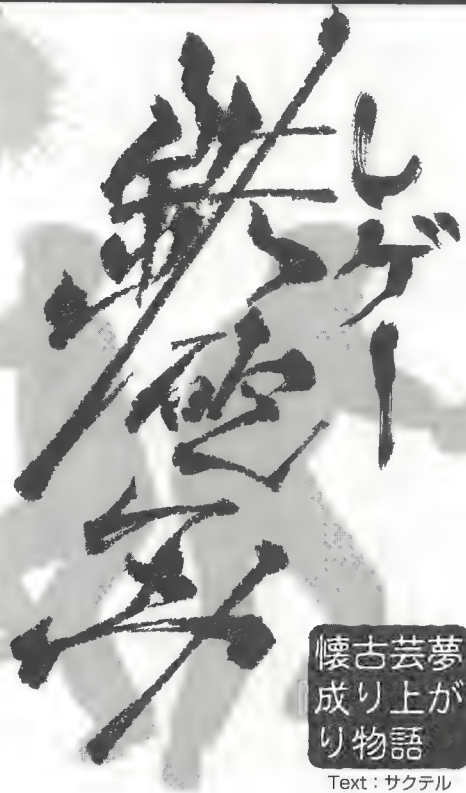
お問い合わせは
株式会社アミューズメント・ジャーナル
本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島



Amusement Journal 好評発売中!! 10月号

AMショー直前情報&ショー当日の様子をレポート!! <http://www.am-j.co.jp/>



懐古芸夢
成り上が
り物語

Text : サクテル

恒例企画!

コミックマーケット64で レゲー同人誌を入手!

おじゃ これ何度目だ? また東京ビッグ
サイトで開催される同人誌イベント「コミック
マーケット64」にちまちましたぜ。

柵 大雨注意報が出てる中、我ら鉄砲玉の二
人はレトロゲーム同人誌を漁るわけっすね
「フラー漁る徒、なんちて(ゲラゲラ)」。

おじゃ くだらねえこと言うな! さっさと
「その他のゲーム」にたまたま込まれたアーケー
ドレトロゲームを襲うぞ!

〜2時間経過〜

柵 ア、アニキ……こ、今回も恐るべきレ
ゲー売人がいたっすね……。

おじゃ オウ! 殺るか殺られるか、毎回真
剣勝負だよな。さて、今回の収穫だが……。

柵 オレたちのイチオシは、アーケードゲー
ムのウラワザ辞典「アーケードゲームチップ
ス&トリックス」っすよ! 編集部にも一冊
常備させ、絶対!!

おじゃ そうだな。毎回、こういうデケエ業
物があるのでレトロゲーム本探しはやめられ
んなつ。冬コミもまた来ることを誓おう!

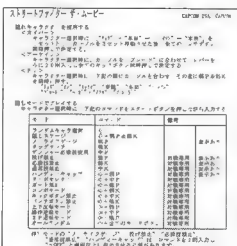
[Arcade Game Tips&Tricks]

鉄砲玉より

おじゃ:レゲーから最新ゲームまで、アーケード
ゲームの裏技やバグ技を掲載した本だ。全480
ページを超える情報は貴重なものばかり。オレ
は「アイスクライマー」で隠しアイテムが出現す
るブロックの紹介が気に入った。残り2面でコ
ンプリートするので、ぜひがんばってほしい!

入手方法

*現在は基板屋のMAK JAPAN(139ページ
の広告参照)で委託販売のみだが、通信販売も検
討中とのこと。気になる人は右記連絡先まで!



Arcade Game
Tips&Tricks



¥3000

■サークル名: Dream Painter

■問い合わせ先: 〒600-8385 京都府京都市下京区河原町通松原上ル2丁目南永町358番
ライオンズマンション京都河原町914号室 Dream Painter 裏技本係

*メールでの連絡先 krg@geisya.or.jp

[ERL POWER]

鉄砲玉より

サク:「電脳戦機バーチャロン」
シリーズへのオマージュを綴っ
た本。デザインセンスが素晴らしい。同人誌とは呼べない出来
映え! ツインスティック改造
講座、初心者講座など読み物も
超充実。初代バーチャロンの攻
略もパッチリ掲載!!



¥1000

■サークル名: 芸人ギルド

■通信販売連絡先: 下記ホームページより受け付け

■芸人ギルドのHPアドレス <http://guild.dai-mine3.net/>

[Pyro mania]

鉄砲玉より

おじゃ:ケイブの、漢気溢れる
ギャグ本だぜ。「くわんげ」の
プレイヤーキャラである源助
君が、わりかし凄惨なこと
になっているので、思わず「く
わんげ」を再プレイしちゃった。
この本がツボに入った人は、
既刊本もチェックしてみよう。



¥500

■サークル名: サイコロ・K

■通信販売連絡先: 〒340-0033 埼玉県草加市柳島町254-1
初島団地2-105 千葉 純子

■サイコロ: KのHPアドレス <http://www.linkclub.or.jp/~inuo/>

[サンダードラゴン2攻略本]

鉄砲玉より

サク:スコアラー両替士による
「サンダードラゴン2」の攻略
本。攻略記事はもちろん、ゲ
ムの面白さを語るコラムなど、
読者に「このゲームをやって
みたい」という気分させる本ッ
スね。ほかにもいろんな攻略本
を通販してるッス。



■サークル名: 火曜クラブ

■通信販売連絡先: 〒338-0836 埼玉県さいたま市桜区町2-24-23 高野 徹

*メールでの連絡先 kayouclub_daytona3@hotmail.com

■火曜クラブのHPアドレス <http://members.jcom.home.ne.jp/kayouclub>

[データイースト業務用ゲームパンフレットコレクション30]

コメント

おじゃ:故デコのゲームパンフ
レットとそれに対する作者のコ
メントを掲載した本。パンフ以
外にも、データイースト本社ビ
ルに貼られた破産申立中の張り
紙撮影などの読み物も掲載。
デコファン必携の一冊といえ
るだろう。



¥600

■サークル名: スーパーゲームズワークショップ

■問い合わせ先: 〒170-0002 東京都豊島区巣鴨5-23-11 富士荘 李載徒

*お問い合わせの際は必ず返信用の封筒と切手を同封してください。

[の屋パーフェクトっほいカタログ グッズ版&メディア版]

コメント

サク:ゲームストを発刊して
いた新声社。その会社が経営
していたゲームグッズショッ
プのの屋にスポットを当てた
本ッすね。メディア版は新声
社が取り扱った書籍のリスト。
グッズ版は製品リストッス。
同社マニアは必見ッス。



各¥500

■サークル名: メストの魂(たましい)

■問い合わせ先: dummy@yk.netlaputa.ne.jp

■メストの魂のHPアドレス <http://www.netlaputa.ne.jp/~dummy/>

[毒 創刊号]

コメント

おじゃ:オイオイ、「ゾンビリベ
ンジ」本でコミケに初参戦とは、
なんて伊達で酔狂なヤツらな
んだ! 内容的には、資料的、
攻略情報がこれからという感
じだが、レトロゲーム同人誌界
において、今後の躍進が期待で
きるサークルだと思ったぜ。



¥200

■サークル名: 沙汰

■通信販売連絡先: iijiman@q9.dion.ne.jp サークル沙汰代表sakuあて



今回の収穫はなんといっても「Arcade Game Tips&Tricks」だろう。ゲームセンター勤務の方は、多くのレゲー系裏技を知ることができるので非常に便利。これを見て「アルゴスの戦士」の百万点ボーナスを目指してみよう、という人も出てくるかもしれない。上記のサークルに郵送で問い合わせの際は、必ず返信用の封筒と切手を同封しよう。それがエチケットだ。

くろけんに聞け!!

部内素所 プレスルームにて

—これまでの話を聞いて、くろけんがアーケードゲームをいろいろ調べているのは分かったけど、どれぐらいの年代から研究しているの？

—……すごく古い話になるよ？

—オールドゲーム談話室からいいでしょ。

—じゃあ、まず1800年代終わりごろの……。

—ちよ、ちよい待って！ 古過ぎ！ ビデオゲームが誕生してからようやく30年たったところじゃん？

—ビデオゲームはアーケードゲームのいちカテゴリーに過ぎないんだ。だから、アーケードゲームの成り立ちから調べるのは当然じゃない？

—ムウ……（この人がこの手話を始めたら長いんだよね）

—……そもそもアーケードゲームは、商店街のお店などに置かれていた遊技機械から始まったんだ。そういった機械の市場が発展した結果、ゲーム専用のロケーション、今でいう「ゲーセン」ができるようになった。

—当時の遊技機械ってどんなものだったの？

—バーやそれこそパン屋なんかのカウンターに置ける小型のゲーム機が多かったようだね。これは一例だけど、サイコロを自動で転がす機械なんてもあった。

—自動でサイコロを転がして何をするの？

—さあ？ サイコロの目を当てるとか、出た目の大きい方が勝ちとかそんな感じじゃないの？

—そんなんでも業務用って見えるの？

—そう、業務用と定義できるのは、一時の娯楽に対して料金を支払っているか否かだからね。

—僕は業務用の遊技器械を、娯楽の販売機であると解釈してる。

—でもずっとサイコロ転がして「わーい、わーい」ってわけにもいかなんじやない？

—そうだね、でもワルツァー社によるジュークボックスやチャールズ・フェイによって世界初のスロットマシン「リパティベル（1895年）」が開発されると、内容も多様性を見せて、市場も広がりを見せていったんだ。

—そのころの日本のアーケードゲームはどんな感じ？

—日本のアーケードゲーム市場が動き始めたのは戦後からだね。それより前にも硬貨可動式のゲームはあるにはあったけど、パチンコの盤面みたいなものの上から硬貨を落とすところに落ちるか、という手作りのおもちゃといった感じで、商業ベースで生産されたものは無かったんだ。

—日本のアーケードゲーム業界の黎明期については「遊技器械産業の先駆者たち」（日本SC遊園協会刊）に詳しく載っているけど、残念ながらこの書籍は一般には流通していないんだ。

—日本は60年くらい、アメリカは100年以上前の出来事か

—……でも、そんなに古い時代のものとなる調べられるの？

—アメリカにはリチャード・ブッフエルという、偉大なアーケードゲーム研究者がいるし、昔の資料や機械を求める市場もある。だからそういった関係の刊行物も数多く発行されているんだ。また、ビデオゲームだけではなくアーケードゲーム、つまりすべての硬貨可動式のゲーム機を記録しようとする団体もある。

—じゃあ、アメリカに関しては何とかなるんだ。でも、日本

—日本の場合、古いものを残してこなかったから、実機どころか資料ですら入手困難なんだ。現在も日本中から資料を集めているけど、いまだに全貌が見えてこない。確認できている日本の業界誌では1969年の「全日本遊園」が一番古いんだけど、それ以前のゲームを調べるとなると、フライヤーや価格表を見るしかないんだ。

—そりや大変だね。じゃあ、まあ、そろそろまとめなんぞを（眠くなってきたし……）。

—もう？ うーん、じゃあまとめを……もしアーケード・ビデオゲームの歴史を研究対象にするなら、アーケードビデオゲームは突然現れたのではなく、コンピュータが使われる以前に、数多くの機械式ゲームがあったから存在したということをまず最初に認識しないといけないこと！ 忘れないでね。

身内販売じゃないけど……？

忘れちゃったあの日も 思い出す日も きこえる。心の扉を開けるのは、ほんの小さな記憶の欠片

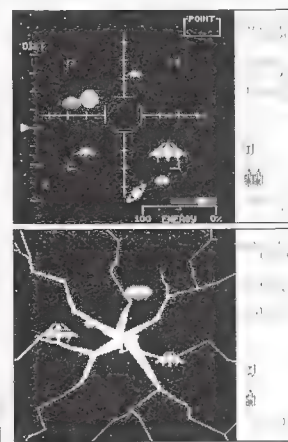
Q 3D視点のシューティングゲームで、敵はUFOでした。攻撃を受けて、割れたガラスが印象深いのですが、タイトルが思い出せません。教えてください！

A コックピットからの視点で敵機と戦うシューティングゲームは数タイトルありますが、UFOが敵機ならば「AIM（エイム）（1983年/エパー電子）でしょう。ゲームはコックピットから宇宙を眺めて、敵の攻撃を一定時間しのげばクリア。ショットを打つたびにエネルギーが減り、ゼロになるとゲームオーバーですが、敵を倒せば増えます。画面は全方向スクロールです。

実は知人が本作の開発者を知っていたので、開発に関する話を間接的にですが聞くことができました。

このゲームで特筆すべきことは「Mr. Do!」（82年 ユニバーサル）の基板を元にした改造キットであることです。ヒットしたゲームの基板上で他社のゲームを動かすという

ことは、当時よくありました。いつか機会があれば、ぜひ開発者の方に当時のお話を直接聞かせてもらいたいところですね。



上が通常のゲーム画面。画面中心から少し外側に位置する力か括弧みたいなやつは枠内が自機の当たり判定。敵の攻撃を受けるとコックピットが割れてしまう（写真下）。

ゲーマー究極形態

arcadeアーケード

電界 **アーケード・ネオ** 接続



第45回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムドウ

入門シリーズ⑤ ゲーム基板のトラブルシューティング

ゲーム基板を買ったはいいが起動しなかった場合や、買ったゲーム基板を久々に起動してみたところ、映像不良になっていたりして、何か調子が悪い! ということがある。このような場合は、ベテランでも焦ってしまうものだ。故障だ! 壊れた! と安易に判断する前に、今回の記事を参考にして、自分で調査対策してみよう。意外と簡単に調子がよくなったりするものだ。

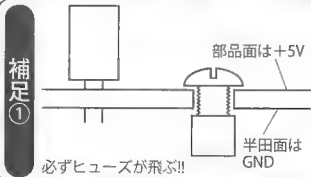
トラブル対策集

電気のことはよく分からなくても、簡単に対応できる対処方法を集めてフローチャートにしてみました。不調は、これらの複数が原因になっている場合もあるので、いくつか当たってみるといい。

チャートを見ると、不良と判断するまでにチェックすべき点があることが分かるだろう。チェックポイントを押さえて、原因を絞っていこう。

症状	疑わしき点	チェックと対策	STEP1~3	
画面にも表示されない	電源から「ピー」という音がしている。ハーネス逆挿しの疑いあり。	STEP1 すぐに電源をOFF! (もう遅い?) ICなどの部品に焦けた部分がないか、ゲーム基板をチェック。	STEP2 逆挿しをしていたことが確認できたら、ハーネスを正しくセットして再度チャレンジ (わずかに焦けただけなら助かる場合もある)	STEP3 正方向に挿し直しても駄目な場合、逆挿しでゲーム基板が故障したかも。修理に出そう。
画面は出るが、色かぶったり、ノイズだらけの画面が出たりする	コントロールボックスのヒューズ切れを疑ってみよう。	STEP1 ヒューズを交換する。原因としては、ハーネスのショートが考えられる。(この場合ハーネスを直さないで、交換してもすぐにヒューズが切れてしまうので注意)	STEP2 ほかのゲーム基板を動作させてみる。正常動作が確認できたら、最初のゲーム基板でチャレンジ。	STEP3 急にヒューズが切れるゲーム基板は、修理に出す。(※補足②)
画面は出るが、音が出ない、コイン投入音などの音は出る	コントロールボックスから、電気(+5V)が正しく供給されていないのかも。	STEP1 ハーネスの+5VかGNDの断線をチェック。(※補足①)	STEP2 ほかのゲーム基板を動作させてみる。正常動作するなら、コントロールボックスの疑いは晴れる。	STEP3 ほかのゲーム基板もNGの報告は、電源コネクタが故障したと考えられる。コントロールボックスの修理が必要だ。可能なら、テスターとコントロールボックスから所定の電圧が出ているかどうか確認。
画面は出るが、映像出力回路の動作が怪しい。	映像出力回路の動作が怪しい。	STEP1 音が出るということは、CPUは動作していると考えられる。	STEP2 映像不良時のチェック項目を試してみよう。	STEP3 駄目な場合は修理に出す。
画面は出るが、色が変だったり、ノイズだらけの画面が出たりする	ハーネスの映像出力(R, G, B, SYNC, GND)の断線が考えられる。	STEP1 ハーネスの断線チェックを一通り行なう。	STEP2 ほかのゲーム基板を動作させて、ハーネスに原因がありそうかチェックしてみる。	STEP3 ハーネスの正常が確認できたら、なお異常が出るゲーム基板は、修理に出す。

基板が正常に動かなかつたら?



補足①

必ずヒューズが飛ぶ!!

ナムコのSYSTEM I は部品面が+5V、半田面はGNDになっている。ゲーム基板の穴を利用してネジを取り付けたりすると、ショートするので注意しよう。

補足②

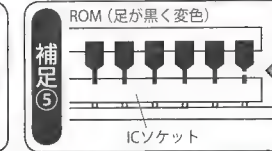
断線チェックには、テスターを使うのが一番。豆電球と電池を使ってテストすることもできるが、テスターはホームセンターなどで¥1,980程度なので、検討してみてもいいかもしれない。「導

通チェック」モードのあるテスターが最適だ。断線チェックは、ハーネスの半田付け部分を重点的に行なおう。最も確実な方法は、ゲーム基板のJAMMAコネクタ部分で電圧を計ることだ。

症状	疑わしき点	チェックと対策	STEP1~3	
正しい電源が供給 パグった動作が出る 画面は出るが止まってしまふ なる真に行くと、画面や音が 止まる	ROMの接触不良があるのではないかと。(足折れ、または足の汚れなど)	STEP1 ROMを抜いて、足をチェック。	STEP2 ICソケット、コネクタ類すべてに対して 異点復活スプレーを吹き付け、再度 挿入する。(※補足③)	STEP3 駄目な場合は修理に出す。
	ゲーム基板同士をつなぐコネクタの接触が悪いのではないかと。	STEP1 コネクタの抜け、浮きをチェック。(※補足④)	STEP2 ICソケットから抜くと悪化することが あるので、初心者には手出しできない。	STEP3 ほかの疑点も洗ってなお目なら、 引き続き修理に出す。
	ROMの足が熱などで疲労して、折れているのではないかと。	STEP1 ROMの足が黒く変色しているかどうか チェック。この場合、折れているかも。	STEP2 ICソケットから抜くと悪化することが あるので、初心者には手出しできない。	STEP3 修正しても症状が改善できなければ、 修理に出す。
	半田面に突き出ている部品の足が曲がり、ほかの足と接触しているかもしれない。	STEP1 ゲーム基板の半田面を観察して、不要な 接触が無いかわかる。	STEP2 部品の足の曲がりにより接触している 部分があったら、そこを修正。	STEP3 駄目な場合は修理に出す。
	供給電圧(特に+5V)が高過ぎる、もしくは低過ぎるのではないかと。	STEP1 画面を見ながら電圧を調整して、最良の 画面にする。	STEP2 電圧調整つまみはゆっくり回すこと。	STEP3 駄目な場合は修理に出す。
	-5Vの電圧が出ていないのではないかと。	STEP1 -5Vを使用する基板のみで不良が出て いないか、ほかの基板でチェック。	STEP2 ハーネスの断線チェックを行なう。	STEP3 駄目な場合は、電源ユニットの故障かも。 コントロールボックスの修理だ。
動作が安定するまでに時間がかかるゲーム基板かもしれない。	STEP1 5分くらい動作させたまま放置する。	STEP2 いったん電源を切って、すぐにONする。 (基板が暖まると改善する場合も)	STEP3 5分以上待つても症状が改善されなければ、 修理に出す。	

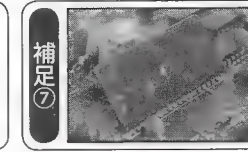
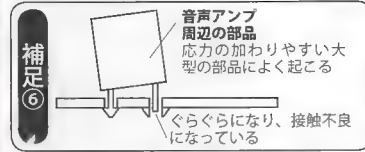


補足③
専用の接点復活スプレー(写真右)もあるが、もし手に入らなければ、一般的なオイルスプレー(CRC-556など)でもまったく問題無く使用できる。

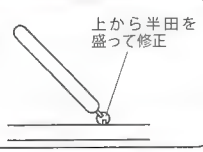


補足⑤
ROM(足が黒く変色)
黒くなっている部品は、もろくなっている。抜こうとすると、足が折れる場合があるので注意。もはやこうなるとは手出し無用だ。

症状	疑わしき点	チェックと対策	STEP1~3	
画面は出るが音が出ない	+12Vの電圧が出ていないかもしれない。	STEP1 ハーネスの断線チェックを行なう。	STEP2 -5Vを使わないほかのゲーム基板を動作させてみる。	STEP3 -5Vを使うゲームのみ不良が出るなら、電源ユニットの不良が考えられる。コントロールボックスを修理に出す。
突然音が小さくなったり、消えたりすることがある。	-5Vの電圧が出ていないかもしれない。	STEP1 ヘッドホン端子がある場合は、それを使って音が出るか確認する。	STEP2 -5Vを使うほかのゲーム基板を動作させて様子を見る。	STEP3 コントロールボックスを修理に出す。
しほらくプレイすると音が小さくなる。	スピーカの不良かもしれない。	STEP1 ヘッドホン端子がある場合は、それを使って音が出るか確認する。	STEP2 ヘッドホン端子は無事なら、スピーカが脱落したと推定される。	STEP3 コントロールボックスを修理に出す。
音声が小さくなったり、消えたりすることがある。	ゲーム基板上の部品、ボリュームの不良が考えられる。	STEP1 ボリュームを回してみても、ガリガリ音がするかどうか確認する。	STEP2 ボリュームに接点復活スプレーを吹きかけてみると、一時的に直る?	STEP3 ボリュームの劣化が原因のようだ。根本的に直すには、交換するしかない。
しばらくプレイすると音が小さくなる。	音声アンプ回りの電子部品のどれかが接触不良になっているかも。	STEP1 ゲーム基板の半田面を観察しながら、部品を揺らしてみる。(※補足⑥)	STEP2 くらくらになった部品を発見したら、半田付けしてみる。	STEP3 半田付けしても駄目、もしくは半田付け作業が無理なら、修理依頼。
音量調整のつまみが壊れている。	アンプICの不良が考えられる。	STEP1 電源をいったん切って、10分以上待ち、基板の温度を冷やす。	STEP2 再度動作させると最初のうちはよかつたが、また音が弱くなる。	STEP3 アンプICの不良が確実なので、修理依頼をする。
音量調整のつまみが壊れている。	ROMの接触不良。(足折れまたは足の汚れなど)	STEP1 ROMの足が黒く変色しているかどうかチェック。この場合、折れているかも。	STEP2 ICソケットから抜くと悪化することがあるので、初心者には手出しできない。	STEP3 駄目な場合は修理に出す。
音量調整のつまみが壊れている。	ハーネスの断線、またはショートが考えられる。	STEP1 ハーネスの断線チェックを行なう。	STEP2 ほかのゲーム基板で試す。同じ不良が起こるなら、ハーネスが原因かも。	STEP3 ハーネスを見て駄目なら、レハーやボタンそのものの不良かも。
音量調整のつまみが壊れている。	ゲーム基板の信号入力の部品不良かもしれない。	STEP1 JAMMAコネクタ付近に大型部品がある場合、足折れを確認。(※補足⑦)	STEP2 足折れがあるようなら、半田を盛って修理してみる。	STEP3 半田付けが修理、もしくはそれ以外の不良と思われる場合は修理依頼。



補足⑦
写真のような大型の部品は応力が加わりやすく、その結果足折れが発生し、信号が伝わらなくなる。

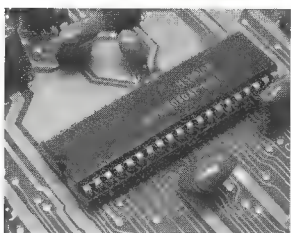


補足⑧
結局のところ、すぐ「修理依頼」じゃないか! と憤慨する向きもあると思うが、深追いして傷を負うよりはいい。自分のできる範囲で対応するのが、初心者のわきまえだ。

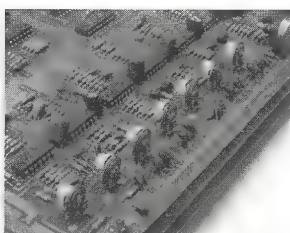
HARDWARE MUSEUM

～思い出のゲーム基板たち～

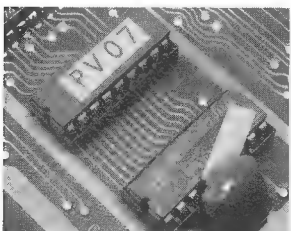
ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。



8bitのCPU、intelの8080の互換CPUを搭載している。当時、広く使われていた。



音源ICではなく、抵抗の組み合わせで音色を作っている。音量を個別調整可能だ。



このヒューズROMでカラーパレットを指定している。今日では見られない設計だ。

用語解説

当初はボタン操作: 後に登場する筐体こそ左右移動をレバーで行なわせるようになっていましたが、当初は左右移動もボタン操作でした。ボタン操作型は不評で、レバー操作型に改良されたという経緯があったようです。

同期信号の分離: 同期信号分離の作業は実に簡単。映像出力端子から遡っていくと、2本の抵抗を介して二つに分岐しているところにぶち当たります。その直前から信号を取ればいいだけです。

カラー基板のプレミアム? 初期のカラー基板には赤青緑の「カラー」というシールが貼ってあり、かつての国営放送のテロップをほうふつとさせます。50代の人じゃないと分からない話かな?

HARDWARE CHECK

3枚構成の基板です。上から音声とI/O回路、中基板はCPUとRAM、下基板はROM(ソフト)となっています。

中基板にカラーROMが載っていればカラー基板で、白黒基板の方にはこのパーツがありません。

白黒基板の場合、映像出力はROM基板の方のネクタから出力されます。この場合ビデオ出力となるので、RGBモニターに映すためには同期信号との分離が必要となります。

1978年/昭和53年

タイトー

スペースインベーダー

開発元 タイトー

ジャンル シューティング

発売元 タイトー

操作系 2方向レバー+1ボタン

システムボード 専用基板

CPU 8080

サウンド構成 専用発振回路

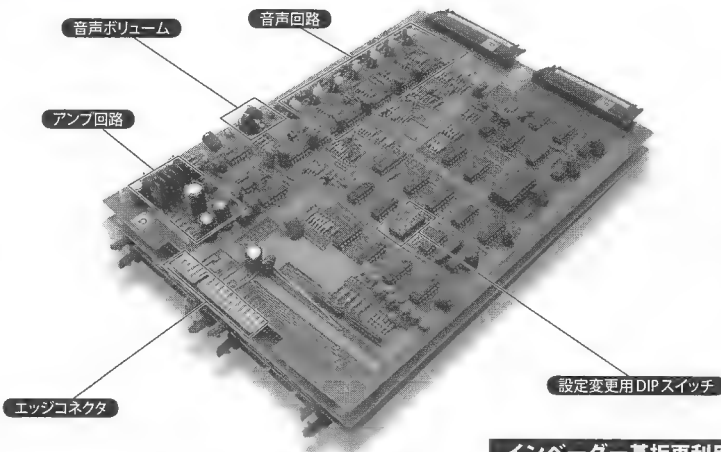
表示色数 モノクロ/カラー

スペック ±5V/+12V電源

あれから25年
随分遠くまで来たものだ

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

DETAILS



インベーダー基板再利用作品一覧

ROM 交換	ハードウェア付加
インベーダー他バージョン	ルパン三世
ギャラクシーウォーズ	バブルボンバー
ルナレスキュー	ローリングクラッシュ
オズマウォーズ	スチールワーカー
	ブラックビートルズ
	ドラちゃん

※ROM交換とある方は、基本的にROM交換のみのタイトル。ハードウェア付加とある方は、ROM交換のほか、サウンド基板を追加するなど、ハードウェアの改変を含む「変換」タイトルです。

「弾を交して敵を撃つ。ときたま現れる UFO は比較的高得点。自機が無くなるか、敵が下の段に達したらゲームオーバー」と一息で内容を説明できるゲームはい多いと思います。今年稼働から25周年というので、ほかに賑わっているよつですね。この勢いに乗って、何かムーブメントが起こってくれるとうれしいのですが。

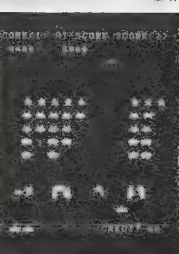
もはや、説明不要の超ヒット作。日本のビデオゲーム史において、空前絶後と表現されるのは、このタイトル以外に無いでしょう。ブロック崩しの進化形という単純な着想から、こんなにもエポックメイキングなゲームが生まれることになるとは、だれが想像できたでしょうか。操作系は、2方向の1レバー1ボタン。ブロック崩しのアナログ操作からデジタル操作へと操作系が変わり、プレイヤーリティは下がったかに思えました。しかし、敵(的)に直接攻撃が可能になったこと、敵(的)もプレイヤーの陣地へと攻め込んでくるという要素が加わったことで、戦略性や高揚感が増しました。「弾を交して敵を撃つ。と

きたま現れる UFO は比較的高得点。自機が無くなるか、敵が下の段に達したらゲームオーバー」と一息で内容を説明できるゲームはい多いと思います。今年稼働から25周年というので、ほかに賑わっているよつですね。この勢いに乗って、何かムーブメントが起こってくれるとうれしいのですが。

もはや、説明不要の超ヒット作。日本のビデオゲーム史において、空前絶後と表現されるのは、このタイトル以外に無いでしょう。ブロック崩しの進化形という単純な着想から、こんなにもエポックメイキングなゲームが生まれることになるとは、だれが想像できたでしょうか。操作系は、2方向の1レバー1ボタン。ブロック崩しのアナログ操作からデジタル操作へと操作系が変わり、プレイヤーリティは下がったかに思えました。しかし、敵(的)に直接攻撃が可能になったこと、敵(的)もプレイヤーの陣地へと攻め込んでくるという要素が加わったことで、戦略性や高揚感が増しました。「弾を交して敵を撃つ。と

もはや、説明不要の超ヒット作。日本のビデオゲーム史において、空前絶後と表現されるのは、このタイトル以外に無いでしょう。ブロック崩しの進化形という単純な着想から、こんなにもエポックメイキングなゲームが生まれることになるとは、だれが想像できたでしょうか。操作系は、2方向の1レバー1ボタン。ブロック崩しのアナログ操作からデジタル操作へと操作系が変わり、プレイヤーリティは下がったかに思えました。しかし、敵(的)に直接攻撃が可能になったこと、敵(的)もプレイヤーの陣地へと攻め込んでくるという要素が加わったことで、戦略性や高揚感が増しました。「弾を交して敵を撃つ。と

もはや、説明不要の超ヒット作。日本のビデオゲーム史において、空前絶後と表現されるのは、このタイトル以外に無いでしょう。ブロック崩しの進化形という単純な着想から、こんなにもエポックメイキングなゲームが生まれることになるとは、だれが想像できたでしょうか。操作系は、2方向の1レバー1ボタン。ブロック崩しのアナログ操作からデジタル操作へと操作系が変わり、プレイヤーリティは下がったかに思えました。しかし、敵(的)に直接攻撃が可能になったこと、敵(的)もプレイヤーの陣地へと攻め込んでくるという要素が加わったことで、戦略性や高揚感が増しました。「弾を交して敵を撃つ。と



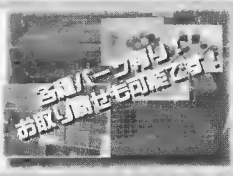
© TAITO

Arcade Software+Hardware マックジャパン
Mak Japan

裏技本最新刊！好評発売中！
 現在まで発売されたアーケード裏技本の総集編に
 新情報を加えた480ページの大ボリューム！
 大好評発売中です！ 定価3000円(税別)



新品
 基板やコントローラBOXは
 もちろん、ボタンやレバー
 等パーツ類も各種取揃えて
 おります。1個からご注文
 OK!通販でもご購入OK!



新作予約 切りまでにご連絡頂ければ
高価買取 確実にGET!
中古予約 基板1枚より即査定致します。
 どこよりも高く!
 入荷時にご連絡致しますのでGET率大増UP!
 1ヶ月間有効!
 ※ご予約商品が入荷時のキャンセルOK! 複数予約OK! 延長OK!

中古
 コントロールBOX多散入荷!
 レア基板も入荷予定有ります!
 ・レプレーター
 ・サイバーサイクルズ
 ・ミュータントナイト
 ・ガントレット2 他

平日特価
 平日に店頭特価品有
 是非ご来店下さい!



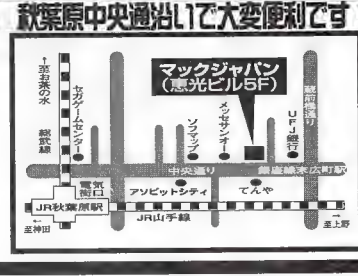
攻略DVD
 大好評発売中!
 定価1800円
 各コースNo.1プレイヤー達の
 芸術的なプレイを収録!
 マルチアングル機能搭載!

お問合せ 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております!
 Web & E-mail makjp@mak-jp.com
http://www.mak-jp.com

最新リスト リストは毎週
 火曜日更新です!

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
福地	022-268-6000
仙台	082-223-6000
広島	082-223-6000

注：トーン番号でご発信下さい
 BOX番号 **44444** #
 お近くのBOXセンターへ



新作好評稼働中!

好評稼働中	ラフレシア	ブライズ
機動戦士Zガンダム	サイコニクスオスカー	月姫ぬいぐるみ 鳴り出す
サムライスピリッツ零	B-WING	ToHeartぬいぐるみ2-3
SNK VS カプコン カオス	サグレートラグタイムショー	機動戦士ガンダムSEED
ポップンミュージック10	ダーウィン4078	フィギュアキーホルダー4
ビートマニアIIDX 9th	ダッシュ野郎	新世紀エヴァンゲリオン
ポーターダウン	ピストル大名の冒険	コレクションフィギュア 体育
式神の城II	ペンギンブラザーズ	聖闘士聖矢
レゲ〜その他	ファイティングファンタジー	ジオラマフィギュア〜永遠ブルー
ダライアス	闘いの挽歌	CAPCOMギャルズ
ナイトストライカー	スーパーリアル麻雀P2	大運動会フィギュア
イメージファイト	スターフォース	その他色々!
カダッシュ		等々
ロストワールド		

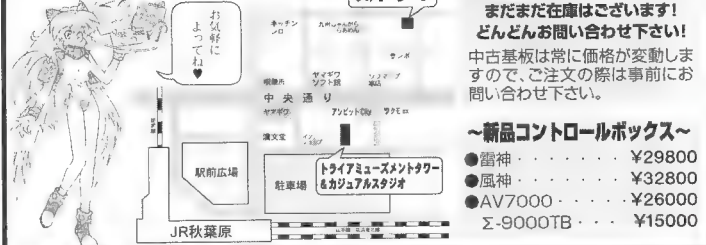
最新情報はホームページでどうぞ!
<http://www.try-inc.co.jp/tower/>
 (モーターOK!)

最新の情報はHPで確認!!
http://www.try-inc.co.jp
突発の特価セールなんかもあります!

最新の在庫リスト&価格はHPでチェック!
 インスト・取説の純正品もHPで確認できます。
 詳細はメールにてお問い合わせ下さい。

新作ご予約受付中! 基板・コントロールボックス高価買取中!

★秋の新作お問合せ受付中!★
 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
 ●エスプガルーダ
 ●サイヴァリア2
 ●メタルスラッグ5
 ビッグタイトル 目白押し!
 ~その他、お問い合わせ下さい!~
 ★新作基板★ 値引き有り!
 ●サムライスピッツ零
 ~クレジットカード取扱中~



株式会社 **トライ**
 これから基板をはじめようと思っている方のご買門を
 始め、販売・買取・新作のお問い合わせ等、なんでもOK!
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル1階
 営業時間 10時~19時 日曜・祭日は10時~18時 水曜定休
 新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
 お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

初世種と
 やさしい
PCB ARCADE SHOP
 ライオン

ゲームセンター イベントリスト

10月は、新作イベントでお祭りだ!

10月になりました! 今月は新作ゲーム大会が盛りだくさん! BNF公認の「サムライスピリッツゼロ」全国ランバトを始め、「ストⅢ3rd」大会クーペレーションCUP、「kaqn&ゆきのせの組み手イベント」情報など今月もあらゆるイベントを漏らさず紹介!

*イベントの内容・日程は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店にお問い合わせの上、参加してください。

3rd
全国大会

『ストリートファイターⅢ 3rdストライク』大会 5on5チーム最強決定戦! 過去最大のスケールで『第3回クーペレーションカップ』開催!!

今年もやりますクーペレーションカップ!
今回も他店舗の強力を得て、例年以上にパワーアップ!!

- 【タイトル】 第3回クーペレーションカップ
- 【開催日】 2003年11月2日(日) 9:00 ~ 閉店 / 11:00 ~ スタート
- 【大会店舗】 ビートライブ
- 【大会概要】 「ストリートファイターⅢ 3rdストライク」による開催
各店舗上位1~2名をシードチームとして選出
- 【大会ルール】
 - ・5on5勝ち抜き戦
 - ・チーム内同キャラは1~2ペア、3カードまで(3キャラ以上使用)
 - ・じゃんげんでコンパレ or 後決めを決定
 - ・引き直し使用
 - ・その他、詳細部分は「観劇」ルールに準じます
- 【募集チーム】 シード12チーム、一般29チーム
- 【一般観戦】 一般募集30チーム目以降は予備予選となります。
- 【一般観戦】 10月26日(日)まで

【シード権争奪大会/1DAY大会】				※シード権各店舗1名			
開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号	担当者		
10/5	19:00	メテオパーク リブロス高槻店 アミュージアム 和歌山店	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	樋口		
10/12	15:00	和歌山県和歌山市小幡賢13-1		073-431-2280	井上		
10/19	13:00	GAME IN ナミキ	東京都世田谷区松原2-27-4 1F	03-5300-5747	谷口		
10/19	13:00	ネオアミューズメント スペース a-cho	京都市中央区寺町通り四条上る 東大文字町 302・302 A-breakビル2F	075-251-2323	松山		

【シード権争奪大会/ランキングバトル】				※シード権各店舗2名			
開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号	担当者		
9/12	21:00	ビートライブ	町田市森野1-37-8今村ビルB1	042-724-3678	山岸		
9/13	19:00	ゲームニュートン	板橋区志村3-24-3高橋ビル1F	03-3558-9766	松田		
9/21	17:00	MOM西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5サンシティ西葛西1F	03-3675-8737	加藤		
11/2	11:00	ビートライブ	町田市森野1-37-8今村ビルB1	042-724-3678	山岸		

※大会形式は各店舗までお問い合わせください。
※決勝大会の開始時間は、最終予選の終了時間により変更可能性があります。
【お問い合わせ】お問い合わせは各店舗までお願い致します。大会関連HPは <http://www.beat-tribe.com/>

★ゲームファンタジア夢ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎03-5530-6515
10/12 18:00 GGXX #RELOAD大会
10/26 18:00 ガンダムDX大会 2on2
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★セガ・バンビード横浜
横浜市区南区南幸1-5-24 大港ビル1F ☎045-311-8324
<http://www.nona.dti.ne.jp/pasopir/>
10月中旬 ----- V04大会 バンビ杯
月刊チャンピオン決定戦 10月期
◆カード必須、9秒の2セットマッチ
10月中旬 ----- VF4EVO大会 3on3 バンビ杯
ポイントランキング対象イベント
◆大会2週間前よりエントリー開始
毎土曜 ----- VF4EVO大会 バンビポイント
ランキング&ランバト
◆バンビ杯のある週はランバトはお休みです
※すべて参加無料、詳しくは店舗またはHP参照

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632
<http://www.a-laugh.com/sorair/>
10/11 14:00 GGXX #RELOAD大会
kaqn・ゆきのせ・リキ2階組み手イベント
◆お一人様200円(乱入回数に制限無し)
10/12 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト番外編
◆ランバト番外編、転機によりポイントUP
10/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 3on3バトル
◆チーム編成に制限無し
※組み手以外は参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★キャロル
江戸川区南葛西町2-12-9 夕榮レジタン21F ☎03-3677-7609
10/5 20:00 第3回SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/12 20:00 第6回GGXX #RELOAD大会
10/19 20:00 第8回KOF2002大会
10/26 20:00 第9回VF4EVO大会
11/2 20:00 第4回SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
※詳細は店舗まで

埼玉県
★げーむいらんどころ
岩槻市城町1-7-43 ☎048-757-0994
10/26 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆定員16名、参加費100円
ストZERO3大会
◆定員16名、参加費100円
11/9 15:00

★ゲームセンターリン
熊谷市拾六町725-1 ☎048-393-3054
10/11 19:00 バカバカSP大会
10/25 19:00 バカバカ2大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド藤能
足尾市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
10/26 14:00 月イチGGXX #RELOAD大会
★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
10/5 11:00 対戦格闘ゲームフリーイベント
◆SVC CHAOS、GGXX、サムスピゼロ
19:00まで
10/12 12:00 音ゲーフリーイベント
◆ポップン10、DDREX、19:00まで

北海道・東北

北海道
★アミュージアム麻生店
札幌市北区北4条西4-1-1 P&O学生1F ☎011-736-6166
10/5 15:00 ギャラリー大会
10/11 16:00 GGXX #RELOAD大会
10/12 15:00 ドラムニア大会
10/13 19:00 スパイク大会
10/18 16:00 KOF2002大会
10/19 15:00 ポップン10大会
10/25 19:00 ソウルキャリバーII大会
SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/26 17:00 ガンダム大会
毎土曜 19:00 V04大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

山形県
★J&B山店
山形市東原町1-2-13 ☎023-625-5533
10/12 13:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/2 13:00 梅原栄店記念ストⅢ3rd組み手イベント
※詳細は店舗まで

中部

富山県
★アミューズランドガティス
高岡市下関6-1 高岡駅前地下街 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
10/4 20:30 KOF98大会
ムーンライトバトル3
◆16名以下敗者復活有り
10/11 20:30 KOF2002大会
ロンリーバトル6
◆16名以下敗者復活有り
トーナメント戦
10/12 16:00 ストⅢ3rd大会
真プロキックバトル05
10/18 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル3on3
◆2本先取、シングルモード
10/25 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル7
◆トーナメント戦、
16名以下敗者復活有り

神奈川県
★ゲームインファンファン
藤沢市南藤沢19-5 グリーン2F ☎0466-25-3225
10/12 14:00 WCCFセリアA 新カード限定大会
◆参加費800円、FREEモード
10/13 13:00 ビートマニア II DX
◆課題曲による予選有り、参加費200円
10/26 12:00 VF4EVO 10 on 10
◆参加費3000円、カード必須

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船倉庫2F ☎0467-44-0027
10/5 14:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会 ランバトR2
◆BNF公認
10/25 18:00 第6回ストⅢ3rd大会
◆16才未満不可、参加費200円

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル ☎042-746-6876
10/18 15:00 ちいきー! ストZERO3大会
◆参加費300円、イベント有り
※詳細は店舗まで

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
<http://www.powerstick.net>
10/4 15:00 GGXX #RELOAD大会
ランバトR2
10/11 15:00 GGXX #RELOAD大会
ランバトR3
10/13 15:00 GGXX #RELOAD大会 個人戦
◆参加費50円
10/25 15:00 GGXX #RELOAD大会
ランバトR4
※すべて参加費100円

群馬県
★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
10/11 19:00 頭文字D2大会
10/25 19:00 GGXX #RELOAD大会
※詳細は店頭POPにて告知致します

千葉県
★ゲームFジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
毎土曜 18:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催
※エントリー受付は大会開始30分前まで

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 1047-475-8918
毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会ランバト

東京都
★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
<http://www.alpha-st.co.jp/>
10/5 15:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会 ランバト
◆BNF公認
10/12 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
ランバト6th第6回
◆参加無料、6週かけてチャンピオンを決定
サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
10/19 15:00 Zガンダム大会 2on2
※すべて参加無料、詳細はHP参照

新潟県
★プラホ新潟店
新潟市東区内2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
10/4 20:00 第2回ストⅢ3rd大会
10/18 20:00 第17回ストZERO3大会
10/23 20:00 第18回GGXX #RELOAD大会
※受付は19:30より開始、参加無料

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 1047-475-8918
毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会ランバト

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 1047-475-8918
毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会ランバト

栃木県
★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
<http://www.globetown.net/game-event.html>
10/4 17:00 GGXX #RELOAD大会
10/18 17:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラホ宇都宮店
宇都宮市築洲1606-1 P&Oビル内 1028-638-5011
10/12 17:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/13 17:00 GGXX #RELOAD大会 段位認定2
10/19 17:00 バカバカin宇都宮@前橋式大会
10/26 17:00 レベル縛り大会inテクノク
◆参加費無料、難易度2以下の曲設定
※すべて参加無料



東北／中部／北陸地方にわたる地域対抗が10月より開催！

第2回「東北／中部／北陸 地域対抗戦」『GGXX #RELOAD』地域対抗戦 3on3を開催

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号	担当
10/12	19:30	ビッグワールド大館店	秋田県大館市 中道三丁目2-25	0186-43-2350	酒田
10/13	13:00	J&B山本店	山形県山形市 東原町1-2-13	023-625-5533	高橋
10/18	19:00	コスモエース仙台店	山形県山形市 東原町1-2-13	022-373-9111	高橋
10/25 (予定)	20:00	デブス	岩手県花巻市 西宮野目13-67-6	0198-30-1650	藤原
10/25 (予定)	15:00	レディビートル	長野県松本市 中央1-8-20	0263-39-4000	斎藤
11月予定	未定	BIG EGG	宮城県仙台市 八木山弥生町4-48	022-223-0346	後藤
11月予定	未定	ブラボ酒田店	山形県酒田市 こあら2-1-1	0234-23-0667	鈴木
11月予定	未定	アミューズメント ステージ ポピー	新潟県新潟市 山ニツ649-1	025-286-0763	鶴巻
11月予定	未定	ゲームセンターGLAD	新潟県長岡市 城内町1-2-6	025-836-7737	榎村
11/23 (予定)	10:00	アミューズメント ステージ ポピー	新潟県新潟市 山ニツ649-1	025-286-0763	鶴巻
11/23 (決勝)	予選終了後	アミューズメント ステージ ポピー	新潟県新潟市 山ニツ649-1	025-286-0763	鶴巻

【タイトル】
【開催日程】

第2回『GGXX #RELOAD』地域対抗戦 3on3
 ・10月上旬～11月中旬まで各店舗で予選大会を開催。
 ・11月23日 決勝大会開催
 当日予選(東北・中部・北陸であれば参加可能)
 (会場・アミューズメントステージポピー)
 ※決勝大会の開始時間は、当日予選の終了時間により変更の可能性があります。

【大会ルール】

▼予選大会
 3on3大会。三人1チームの勝ち抜き戦。
 ラウンド数は、当日予選・決勝トーナメント共に2ラウンド先取で行なう。
 予選大会形式は各店舗ごとに設定。
 大会中不具合が発生した場合、成立した本数はそのまま、途中の本数はリセットとなります。
 その際、バーストゲージは「FULL」。「テンションゲージ」は「0」での再スタートとなります。
 参加費は各店舗により異なりますので確認の上で参加をお願い致します。

【参加方法】

▼決勝大会(基本ルールは予選に準ずる)。
 参加チームは予選時の使用キャラとメンバーとする。順番は毎試合変更可能。
 各予選店舗スタッフまで大会受付をしてください。
 決勝大会は受付開始9:00～10:00まで(時間厳守)
 ・参加費¥1,000
 ※(当日諸事情により遅れる場合は「ポピー」まで連絡をお願い致します)

※予選・本選大会の質問・参加希望のお問い合わせは、各店舗の担当者までお問い合わせください。
 ※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

18:00 Zガンダム大会 2on2
 毎土曜 19:00 SGNソウルキャリバー II 大会
 個人戦&2on2大会
 ◆個人戦終了後 2on2大会

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
<http://www.challenger-am.com>

10/4 18:00 GGXX #RELOAD大会
 10/5 17:00 Zガンダム大会
 10/11 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
 ◆BNF公認
 10/12 18:00 V04大会 by毒ガスト
 10/18 18:00 SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会
 ◆BNF公認

10/19 17:00 Zガンダム大会
 10/25 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
 ◆BNF公認

10/26 17:00 麒麟伝説SP大会
 ※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店

守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
<http://www.challenger-am.com>

10/12 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
 ◆BNF公認、定32名まで
 10/26 17:00 Zガンダム大会 2on2
 ◆定員16名、キャラ固定

※すべて大会開始一時間前まで受付、参加無料

★チャレンジャー追出門店

大坂市茨木市西宮1-5-21 ☎072-643-4444
<http://www.geocities.jp/Playtown-Yoyo6904/>

10/1 9:00～バトルキア3大会 第2回追出門
 ◆トライアル申請期間(9時～20時)
 18日まで開催
 10月中 9:00 追手門フリーイベント
 ◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制

※詳細は公式HP参照

★セガアリーナ浜大津

大津市浜町2-1 浜大津アーカス ☎077-523-7015

10/5 15:00 顔文字D大会「タイトルマッチ戦」
 ◆カード必須、バーストON、定員32名
 10/11 20:00 第7回VF4EVO大会
 ◆カード必須、定員32名

10/12 15:00 WCCF大会 浜大津CUP第15節
 ◆フリー大会、参加費1000円、定員32名
 10/19 14:00 VF4EVO お手並み拝見3予選大会
 ◆カード必須、定員32名

10/25 15:00 第4回SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会
 ◆カード必須、定員32名
 20:00 WCCF大会 浜大津CUP第15節
 ◆レギュラー大会、参加費1000円、定員32名

※大会に関する詳細はTELにて(10～24時まで)

大阪府

★アミューズGiGi

大阪市天王寺区上3-3-5 ☎06-6775-6051

10/4 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
 10/11 15:00 GGXX #RELOAD大会
 10/18 15:00 SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会

10/25 15:00 ガンダムDX大会
 ◆シングル戦、ステージはサイド7

★チャレンジャーGAMGAM店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
<http://www.challenger-am.com/>

10/5 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
 ◆BNF公認大会
 10/12 15:00 SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会ランバト
 ◆BNF公認大会

18:00 Zガンダム大会 2on2
 10/19 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
 ◆BNF公認大会

17:00 ソウルキャリバーII 組み手イベント
 第四番楽師&KYO 50人組み手
 GGXX #RELOAD大会

★アミューズメントパークNASA

長野市番田1720 ☎0263-228-7434
<http://www.5d.0iglobe.ne.jp/apnasa>

10/12 13:00 顔文字D2「中級・上級」大会
 ◆アストあり、コースはくじ引き
 10/26 13:00 第2回GGXX #RELOAD大会
 ◆エントリーは大会30分前まで

★レディビートル

松本市中央1-8-20 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/l_beetle

10/11 18:30 SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会
 10/18 18:30 サムライスピリッツゼロ大会
 10/25 15:00 GGXX #RELOAD大会
 ◆3on3大会

※詳細はHP参照

愛知県

★ラ・フィエスタ豊橋

豊橋市広小路1-6 フェリス豊橋ビルB1 ☎0532-55-6088

10/18 14:00 豊橋祭り DDR大会
 ◆課題曲+自由曲のスコアマッチ
 10/26 14:00 ドラムマニア大会
 ◆課題曲+自由曲のスコアマッチ



京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho

京都市中京区待町通三条上京大文字302-303 A-Beakビル ☎075-251-2203
<http://www.mfr.jp/ajcho/>

10/2 19:00 第33回GGXX #RELOAD大会
 関西ランバト

10/5 15:00 VF4EVO大会 a-choランバト
 ◆参加費100円
 10/12 16:00 GGXX #RELOADレディース大会
 ◆当日はレディース台を2台設置予定

10/13 13:00 第5回顔文字D大会 -秋名上りGP-
 10/16 19:00 第34回GGXX #RELOAD大会
 関西ランバト

10/18 15:00 Zガンダム大会 2on2
 ◆未発売の時はガンダムDX大会を開催
 ストⅢ3rd大会 3on3
 10/19 13:00 ケーベルレーションCUP争奪戦

10/30 19:00 第35回GGXX #RELOAD大会
 関西ランバト

滋賀県

★セガワールド甲西

甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822

10/5 19:00 ソウルキャリバーII大会
 ◆5本制3本先取トーナメント
 10/12 19:00 SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会
 ◆3本制2本先取トーナメント

10/19 19:00 顔文字D大会
 10/26 19:00 第1回Zガンダム大会
 ◆大会内容変更の可能性あり

※詳細はTELにて

★ゲームセンターGLAD

長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
<http://www4.kww-us.com/glad/>

10/4 14:00 ボップン10フリーイベント
 10/4 20:00 ストZERO3rd NIGHT大会 2on2
 10/5 14:00 サムライスピリッツゼロ大会
 10/11 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト

10/12 14:00 GGXX #RELOADレディース大会
 10/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
 10/18 20:00 ストⅢ3rd大会
 10/19 20:00 ストⅢ3rd大会 2on2

10/25 20:00 ストZERO3rd NIGHT大会
 10/26 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
 ※詳細は店舗まで

★タカラ島 古町店

新潟市古町通8-1493 ☎025-222-5375
<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/rb.html>

未定 未定 ビートマニア II DXランバト

★テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
<http://www.knsnet.jp/potake/tecnopolis.html>

10/5 18:00 第1回Zガンダム大会 2on2(予定)
 10/13 18:00 第4回SNK VS. CAPCOM
 SVC CHAOS大会 2on2

10/18 21:00 VF4EVO大会 3on3
 ◆観戦ルールに準じる
 10/25 19:00 GGXX #RELOAD大会
 ◆観戦ルールに準じる

※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★Amusement Stage POPY

新潟市山ニツ649-1 ☎025-286-0763
<http://popy.tv>

10/5 20:30 第18回VF4EVO大会 3on3
 ◆VFRポイントランキング
 10/12 ----- VFRカップ戦 第5回P-CUP
 VF4EVO大会 5on5

10/18 20:30 第19回VF4EVO大会
 ◆VFRポイントランキング
 10/25 20:30 第20回VF4EVO大会 3on3
 ◆VFRポイントランキング

★エリナ

西條原部岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
<http://www11.ocn.ne.jp/erina/>

10/25 20:00 第12回VF4EVO大会 エリナ杯 2on2

★タカラ島 プラカド

新潟県長岡市2-2-7 ☎025-222-5375
<http://lib.jpn.ch/>

10/11 13:00 GGXX #RELOADレディース大会
 10/18 13:00 Zガンダム大会
 10/19 14:30 ビートマニア II DX大会
 10/25 13:00 GGXX #RELOAD大会
 10/26 14:30 ボップン10大会 pop'n century16
 毎木曜 18:00 ボップン10 ランキングバトル

※すべて参加無料、当日受付、詳細はHP参照

★ゲームプラザ 遊

新潟市富樫町2-3-1 ☎0254-23-0545

10/12 14:00 Zガンダム大会 2on2
 ◆参加費100円、当日受付は大会30分前まで

長野県

★セガワールド上田

上田市大字上田1847-1 ☎0268-27-5777

10/11 18:00 Zガンダム大会
 10/18 18:00 顔文字D2大会
 10/25 18:00 GGXX #RELOAD大会
 ※すべて参加費100円



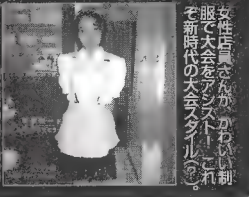
埼玉に新店舗OPEN！ 店長は「裏闘劇」の舞台となった店舗の元店長水野氏だ！

埼玉県岩槻市に「げーむいらんど ところ」が新舗開店！
 早速『GGXX #RELOAD』大会を開催！『Zガンダム』も12倍入育予定で大会準備中とのこと。新店舗の大会にぜひ参加してみよう！

【開催店舗】 げーむいらんど ところ(埼玉県)
 【開催日】 10月28日(日)15:00スタート
 【大会概要】 GGXX #RELOAD大会
 【定員数】 16名
 【参加費】 100円

【お問い合わせ】 げーむいらんど ところ(担当 水野)
 TEL ☎048-757-0994

※お問い合わせは各店舗までお願い致します



女性店員さんかかっけい新時代の大変な大会で



BNF(Battle Network Fighters)主催『サムライスピリッツゼロ』 全国ランキングバトルTHE CONQUEST開始!!

**BNFでは、既にこの夏から『SVC CHAOS』の
全国ランキングバトルを開催中！ これに続き『サムライ
スピリッツゼロ』のランキングバトル開始を10月に予定！**

【タイトル】 『BNF杯『サムライスピリッツゼロ』全国ランキングバトルTHE CONQUEST』
【大会概要】 10月～来年7月までに定期的に大会を開催。各店舗総合上位四名を決定。
2004年夏に『BNF主催 第一回『サムライスピリッツゼロ』全国ランキングバトル THE CONQUEST FINAL』決勝大会を開催(本報会場:チャレンジャーガムガム店)。
【大会ルール】 ■大会ルール
永久、バグ技等の使用禁止。不正が認められた場合は失格となり、参加資格が失われます。
1P/2Pの選択は、ジャンケンにて決定します。
ボタン配置は横並び形式。(詳しくはHP参照)
対戦は、60秒、2本先取で行ないます。
使用キャラクターの途中変更はできません。対戦の際は必ず「参加申込書」にご記入いただいたものと同一のキャラクターを使用してください。
機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数(何本先取していたか)は有効となります。
予選ルール等は各店舗の大会ルールに準じます。
※この大会ルールは予告なく変更される場合がございます。

【参加方法】 ■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※受付開始、最終締め切りは各店舗にお問い合わせください。
※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加日前(一週間程度前)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいませようお願いします。
【参加店舗募集】 各地で大会を開催してみたい。いろいろな地方との交流を深めたいなど、SNKタイトルを楽しむイベントを一緒に行って頂ける店舗様を募集します。参加ご希望される店舗様はBNFまでメールにてお申し込みください。

【大会日程一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号	担当
10/5(日)	15:00	チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井
10/5(日)	15:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島瓜崎162	086-523-6555	大島
10/11(土)	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本
10/19(日)	15:00	久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	03-5330-8595	七村
10/19(日)	15:00	チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井
10/25(土)	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本

※お問い合わせは各店舗までお願い致します。オフィシャルHP <http://www.battlenetwork.net/>

10/19 18:00 頭文字D2大会 2on2
◆詳細未定
10/25 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
10/26 18:00 ゴンダムDX大会
◆Zガンダム大会ではありません
11/1 18:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照
★スーパースタックン香港店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10 ☎092-682-0555
10/25 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆参加費100円
※詳細は店舗まで

★トンボハウス大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
10/25 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円
※詳細は店舗まで
★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770
10/3 20:30 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/10 20:30 GGXX #RELOAD大会
10/17 20:30 頭文字D2 FF-4WD限定大会
10/24 20:30 Zガンダム大会
10/30 20:30 サムライスピリッツゼロ大会
※詳細は店舗まで

10/17 19:00 Zガンダム大会(夜の部)
◆チーム戦予定
10/26 15:00 Zガンダム大会(昼の部)
◆チーム戦予定
※すべて参加費100円
★薬師楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1862-1 ☎0956-34-4101
10/5 19:30 第4回WCCF大会②2002-2003
◆試合形式U-5、契約終了カード使用可
※詳細は店舗まで

★セガワールド大村
大村市古賀島町383-1 ☎095-750-2555
<http://nsgc.hp.infoseek.co.jp/dp2/index.html>
10/12 12:00 DDR☆PARTY2
◆DDRのゲーム大会です
※詳細はHPまで

福岡県
★MAHODO (マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
<http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo>
10/4 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
10/11 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
10/12 18:00 SCN ソウルキャリバー II大会
◆SCNポイントランキング戦
10/18 18:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
◆詳細未定



岡山県
★ファンタジスタ
倉敷市玉島瓜崎162 ☎086-523-6555
<http://www.am-fantasia.com>
10/4 21:00 VF4EVO大会 ランバト
10/5 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
10/11 21:00 VF4EVO大会 ランバト
10/12 15:00 GGXX #RELOAD大会
10/13 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
10/18 20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
10/19 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
10/25 21:00 VF4EVO大会 ランバト
10/26 15:00 KOF2002大会
※詳細はHP参照



大阪府
★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2 3-15 MMOビル1F-2F ☎06-6645-7692
10/5 15:00 GGXX #RELOAD大会
10/12 15:00 アヴァロンの龍大会
10/19 15:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/26 15:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
毎月 ----- 毎月末尾が「1」の日はアビオン
DAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで
★アミュージウム南津守
大阪市高成区南津守6-1-70 ☎06-4398-1234
10/5 16:00 ポップン10大会
◆スコアアタック大会
10/12 16:00 VF4EVO大会
10/19 18:00 WCCF大会
◆アンダー-5、トーナメント方式
Zガンダム大会
◆詳細未定、店舗発表に注目
※詳細は店舗まで

広島県
★スペースV1 廿日店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
10/12 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント方式
10/19 18:00 第8回WCCF大会 U-5
◆トーナメント方式
※詳細は店舗まで

香川県
★ゲームステージ ビート
高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007
10/13 18:00 ビートマニアII DX9th大会
10/20 18:00 GGXX #RELOAD大会
10/26 15:00 ポップン10大会
19:00 鉄拳4大会
※すべて参加費無料



長崎県
★ブラボ浦上店
長崎市中国町6-23 ☎095-848-2223
10/5 15:00 KOF2002大会
10/10 19:00 GGXX #RELOAD大会

兵庫県
★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高栄下404-407 ☎078-271-0335
10/4 18:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/5 15:00 V04大会
10/11 18:00 CAPCOM VS. SNK2
20:00 V0オラタン大会
10/12 15:00 Zガンダム大会
18:00 GGXX #RELOADレディース大会
10/18 18:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/19 15:00 V04大会
10/26 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
20:00 V0オラタン大会
10/26 15:00 Zガンダム大会
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会
毎土曜 15:00 GGXX #RELOAD大会

和歌山県
★フレイシディキャロット和歌山店
和歌山市船荷町77 ☎073-431-8559
<http://www.namco.co.jp/rl/loc/on/loc/006/pc-22-wakayama>
10/5 17:00 ストIII 3rd大会
10/12 17:00 第11回GGXX #RELOAD大会
10/19 17:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
10/26 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
※すべて16:00まで受付、参加無料



**関劇『GGXX』を制覇した男達二人がカニスポ
(新宿スポーツランド中央口店)に見参!**

「kaqn」、「ゆきのせ」そしてスペシャルゲストに「リキ」
招いての超豪華な組み手イベント! 11日の組み手イベント
をメインとし、10日、12日、13日もGGXX #RELOAD大会開催!
まさにギルティ尽くしの4日間! 都内のギルっ子はカニスポに集合!!

【開催店舗】 新宿スポーツランド中央口店(東京都)
【開催日】 10月11日(土)
【大会概要】 kaqn・ゆきのせ・リキの2時間組み手イベント
11日、12日、13日もGGXX #RELOAD大会が開催!
【組み手内容】 一人2時間(1時間ずつローテーション)の
時間内で組み手を行ないます。

【お問い合わせ】 本イベントHP <http://www.e-laugh.com/srnl/>
メールアドレス hatsume@e-laugh.com

GGXX最強の男たち大会を制覇したカニスポの2名を招いての組み手イベント

**イベント準備会に
情報を掲載して
みませんか?**

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

今日の猛者たち

猛者探索委員会驚愕!! 極強者出現!

今月は、新潟県にDr.ファチスト先生と共に、自ら出向き猛者探しの旅に行ってきたぞい。そして発見したのは……今回紹介する極強者は「slayや」氏じゃ! 全国トップレベルの猛者たちをなぎ倒し、猛者探索委員会を驚愕させたぞい! 詳しい猛者紹介は「猛者紹介」読んでくれい。皆さんの猛者情報も毎月募集中なので、どんどん送ってくだされ!

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

- ◇VO4大会 8/2・18名
優勝: 麻生店員(タクマ)
2位 穴元洋平 3位 アニキ(ハカ/レノ/渡辺)

◇キヲバ19大会 8/3・13名

- 優勝: G.A.P
2位 SYO 3位 KJK/スノウ

◇VO4ランバト 8/9・14名

- 優勝: バズカチンナル(EZ/テムA)
2位 ティクトウ 3位 航空爆撃隊

◇GGXX #大会 3on3 8/23・24名

- 優勝: かい・ちん、かすあし(LOVE&、キヤ(5)
2位 RAB&白ジニー 3位 刺激的ファンターズ

◇VO4大会 8/16・28名

- 優勝: 情報部員(Tatsuo、C/EZ/c)
2位 飛車組のみゆ 3位 兎兎

◇VO4大会 ランバト 8/23・24名

- 優勝: 放置組合ver.B(EZ/Jane)
2位 再生組のみゆ 3位 snow

◇VO4大会 ランバト 8/30・26名

- 優勝: アップル2名選手(テムA/C/テムA/C)
2位 龍戦者 3位 ももたけ

◇ガンダムDX大会 8/30・14名

- 優勝: カン&スリン(キヤ/ラウ)
2位 カン&スリン 3位 弥生&弥生Z

関東

■大久保アルファステーション(東京)

- ◇M VS. C2大会 6th-5 8/10・19名

◇第1回BNF杯KOF2002大会 8/24・36名

◇第2回SVC CHAOS大会 8/31・14名

◇第3回SVC CHAOS大会 8/24・12名

◇第4回GGXX #大会 8/10・12名

◇第5回GGXX #大会 8/24・32名

◇第6回GGXX #大会 8/24・32名

◇第7回GGXX #大会 8/24・32名

◇第8回GGXX #大会 8/24・32名

◇第9回GGXX #大会 8/24・32名

◇第10回GGXX #大会 8/24・32名

◇第11回GGXX #大会 8/24・32名

◇第12回GGXX #大会 8/24・32名

◇第13回GGXX #大会 8/24・32名

◇第14回GGXX #大会 8/24・32名

◇第15回GGXX #大会 8/24・32名

◇第16回GGXX #大会 8/24・32名

◇第17回GGXX #大会 8/24・32名

◇第18回GGXX #大会 8/24・32名

◇第19回GGXX #大会 8/24・32名

◇第20回GGXX #大会 8/24・32名

◇第21回GGXX #大会 8/24・32名

◇第22回GGXX #大会 8/24・32名

◇第23回GGXX #大会 8/24・32名

◇第24回GGXX #大会 8/24・32名

◇第25回GGXX #大会 8/24・32名

◇第26回GGXX #大会 8/24・32名

◇第27回GGXX #大会 8/24・32名

◇第28回GGXX #大会 8/24・32名

◇第29回GGXX #大会 8/24・32名

◇第30回GGXX #大会 8/24・32名

◇第31回GGXX #大会 8/24・32名

◇第32回GGXX #大会 8/24・32名

◇第33回GGXX #大会 8/24・32名

◇第34回GGXX #大会 8/24・32名

◇第35回GGXX #大会 8/24・32名

◇第36回GGXX #大会 8/24・32名

◇第37回GGXX #大会 8/24・32名

◇第38回GGXX #大会 8/24・32名

◇第39回GGXX #大会 8/24・32名

◇第40回GGXX #大会 8/24・32名

◇VF4EVO大会 パノピ杯 8/24・24名

- 優勝: 龍(キヤ/ラウ)
2位 遊撃士部隊

◇VO4大会 8/25・28名

- 優勝: 龍(キヤ/ラウ)
2位 とらハム

◇VO4大会 月刊チャンピオン決定戦 8/25・28名

- 優勝: バイレーツオブアップル/NATAKU(スベエ
7131)Type(R), ぶーざん(フレイ/エイン/H)
2位 立川 一輝 3位 烈戦隊黒門一

■ゲームプラザニューヨーク大船(神奈川)

- ◇第4回ストB3rd大会 8/30・13名
優勝: マモ(スズ)
2位 印刷

■パースセンター(神奈川)

- ◇GGXX #大会 ランバト03 8/9・16名
優勝: 榎本(ウヰノム)
2位 GNT 3位 兎

◇GGXX #大会 ランバト04 8/16・15名

- 優勝: ソウ(テスタメント)
2位 びつ 3位 樹真

◇GGXX #大会 ランバト05 8/23・20名

- 優勝: ソウ(ザウ)
2位 びつ 3位 SAGA

◇GGXX #大会 レディースランバト05 8/23・8名

- 優勝: あか(ミリア)
2位 GNT(イノ) 3位 デーパ(スノー/エディ)
2位 心折れ太郎&サムズビシカ(ウキ/来実)
3位 AIN&ベロ

◇ガンダムDX大会 2on2 8/31・36名

- 優勝: タケダ(シャガ/ググ) 3位 ニヤ&軍曹
2位 シン(みや) 3位 ニヤ&軍曹

◇GGXX #大会 ランバト05 9/6・19名

- 優勝: ソウ(ザウ)
2位 MM先生 3位 SAGA

■ゲームセンターリリリン(埼玉)

- ◇GGXX #大会 8/2・23名
優勝: 輪島(ロウカ)
2位 R 3位 TOLD

◇GGXX #大会 8/9・14名

- 優勝: USM(ぼく)
2位 TOLD 3位 KAZ

◇GGXX #大会 8/16・11名

- 優勝: RAY(紗夢)
2位 TOLD 3位 S.A

◇GGXX #大会 8/23・10名

- 優勝: 龍(ロウカ)&ぼく(ロウカ)
2位 FBIS,ACH 3位 S&R

■セガワールド龍龍(埼玉)

- ◇GGXX #大会
2on2 8/31・40名
優勝: RSJ(ジョー)&静見(紗夢)
2位 白根(史実)&栗崎(紗夢)
3位 ユウホンテ&ジャッカル

■ゲームズ船橋(千葉)

- ◇第2回GGXX #02大会 8/16・40名
優勝: STO(エディ)
2位 ふっば 3位 エイ

◇GGXX #大会 ランバト 2on2 8/23・38名

- 優勝: 点(イブ)&ノボチ(ウヰノム)
2位 点(イブ)&池沼 3位 ウーノア?&キヨ

◇第2回GGXX #03大会 8/30・50名

- 優勝: 麦(スレイヤー)
2位 マツ 3位 ちん

◇GGXX #大会 ランバト 2on2 9/6・48名

- 優勝: シャロ(輪島)&シラ(フジト)
2位 AGM 3位 ぼん

■プレイステーション前橋(栃木)

- ◇GGXX #大会 ランバト 8/23・11名
優勝: DAL(オキマキ)
2位 AGM 3位 ぼん

■ブラボ宇都宮店(栃木)

- ◇VFAEVO大会 8/16・10名
優勝: アカバカ大会

■エクスポワールドbyセガ(群馬)

- ◇VF4EVO大会 8/16・16名
優勝: 情報部(シャッキー)
2位 まつ&PE4 3位 ARK

■アミュージアム前橋(群馬)

- ◇SVC CHAOS大会 8/23・32名
優勝: まのん(ワタル)
2位 若

◇GGXX #大会 8/30・32名

- 優勝: ウズラ(梅津)
2位 301

中部

■テクノポリス(新潟)

- ◇SVC CHAOS大会 2on2 8/17・10名
優勝: 尼/ロイビ(アースクエイク)、偉大な深井様
2位 ユウコ

■アミュージアムステージPOPOP(新潟)

- ◇GGXX #大会 2on2 8/10・64名
優勝: 二人(アキ/アキ)は誰だ?/マヤズダ(エディ)
2位 ちん(アワズト)

■ブラボ新潟店(新潟)

- ◇第15回ストZERO3大会 8/16・12名
優勝: 聖(ソドム)
2位 DIO 3位 YMD

◇GGXX #収録選手大会 8/23・32名

- 優勝: D(エディ)
2位 JY 3位 KFC!

■ゲームセンターGLAD(新潟)

- ◇GGXX #収録選手大会 8/17・41名
優勝: アルビオ(レオ/ビビ(カイ)
2位 夕香

■タカラ島古町店(新潟)

- ◇ビートマニアII DXランバト大会
8/30・7名
優勝: たかま

■タカラ島ブラザー店(新潟)

- ◇ボッパム大会 8/3・22名
優勝: IHS
2位 アーノク 3位 Y.F

◇ビートマニアII DX大会 8/9・17名

- 優勝: TNKA
2位 ZOO

◇GGXX #大会 8/23・17名

- 優勝: Di
2位 こやす 3位 わかめ

■アミュージアムランド ガティス(富山)

- ◇KOF2002大会03 8/2・24名
優勝: ミドリ(ウヰノム)、リュウ、ウツッ)
2位 べつ 3位 301

◇KOF2002大会03 8/16・21名

- 優勝: 2B(リウ) 3位 アテ、クラウ)
2位 まさ 3位 比呂海十郎

◇ストIII大会 8/23・12名

- 優勝: 才波(アプレックス)
2位 エンジョウ 3位 しゃり/NAO

◇KOF2002大会 シングルトロ
8/31・12名
優勝: まつ(紅丸)
2位 EK9 3位 ショウ

■セガワールド上田(長野)

- ◇第5回頭文字D2大会 長野県
最優秀プレイヤー選 8/23・15名
優勝: アンツ
2位 アヤコ 3位 ウミボウス

◇4回GGXX #大会 3on3
8/30・22名
優勝: 真(エ) 3位 ぶつこ
2位 アーノク 3位 ぶつこ

■新田頭文字D2大会 8/3・20名

- 優勝: ト(FD33)
2位 みつた 3位 ミカカシ

◇GGXX #大会 8/16・29名

- 優勝: タイ(ロウカ)
2位 タクヤ 3位 水曜日

近畿

■セガワールド甲西(滋賀)

- ◇SVC CHAOS大会 8/10・8名
優勝: こっちゃん(香蘭)

■セガワールド浜大津(滋賀)

- ◇SVC CHAOS大会 8/9・10名
優勝: アブ(テウ)

◇VF4EVO大会「たはんだ」杯
8/9・16名
優勝: 勝(コウ)
2位 とときめ坂あさ

◇VF4EVO大会 8/9・16名

- 優勝: こめき坂あさ(アキキ)
2位 CrazyGalaxy(ウヰノム)

◇WCCF大会 8/10・12名

- 優勝: ツル(ルガー)
2位 バラチンB?2

◇第10回MJ大会 8/17・15名

- 優勝: な、なおこ
2位 ナマズ

◇WCCF大会 8/23・15名

- 優勝: FC(VL)
2位 サツ(チ/バント)

■ネオアミュージアムスペース(京都)

- ◇第29回GGXX関西ランバト 8/7・119名
優勝: 100(アキ/オキマキ)
2位 ちん 3位 ちん

◇第30回GGXX関西ランバト 8/21・172名

- 優勝: 三ツ(ミリア)
2位 バブ 3位 (-)はくれ

◇ストZERO3 全国大会予選 8/24・56名

- 優勝: MAKI(香蘭)
2位 TOMA 3位 タカギ

◇第34回ストZERO3関西ランバト大会
3on3 8/24・54名
優勝: 南(真流) 3位 バッ(ローディー)
2位 ZZZ/ウヰノム

◇第31回GGXX関西ランバト 9/4・140名

- 優勝: 老練(ウヰノム)
2位 P.C 3位 AKR

◇SVC CHAOS大会 9/7・32名

- 優勝: あか(Mr.カラテ)
2位 龍(スズ) 3位 RO

◇KOF2002大会 9/7・46名

- 優勝: ス(セリ) 3位 アンヘル、チャイ)
2位 かつ 3位 (帯)の人

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

- ◇SCNソウルキャリアーII 前夜戦 8/9・54名
優勝: Dの食糧チーム/前夜戦(御剣) おちよこ(ユンソン)、TK(タキ)
2位 あぶらぎチーム

◇SCNソウルキャリアーII 最. 3on3 8/10・60名

- 優勝: 飛騨(御剣)
2位 PONA(メキシ) 3位 FUG(ヨシモツ)

◇第56回SCNソウルキャリアーII大会
8/10・60名
優勝: さるす(タリム)
2位 こて(りん) 3位 京積利那

◇ソウルキャリアーII大会 2on2 8/16・15名

- 優勝: お金も売力もないチーム/こて(りん) (ゴ
オールド)、京積利那(ジャンプ)
2位 あぶらぎチーム

◇BNF SVC CHAOS大会
7/20・23名
優勝: 藤原(リウ)
2位 シン(ボ) 3位 C&T

◇第57回SCNソウルキャリアーII大会
8/23・14名
優勝: リ(オ) 3位 TAK

◇VFR VF4EVO大会 3on3 8/9・66名

- 優勝: 輝(龍)&店員さん(シャッキー)、あ
た(英)、花乃(ウヰノム)
2位 マスター、3位 ネット精鋭隊(紗夢)

◇ガンダムDX大会 2on2 8/10・24名

- 優勝: カット243(アリエン/カット1号888、
かべ2号17)
2位 木崎 3位 林家ペー(ドイラー)

◇SVC CHAOS大会 8/16・19名

- 優勝: 赤(バブ) 3位 メテオ

◇チャンピオン大会 8/17・14名

- 優勝: ちん(ザウ)
2位 メテオ 3位 みきや

◇GGXX #大会 3on3 8/23・61名

- 優勝: 今(龍)&ト(スズ) 3位 (スレイヤー)
2位 3D 3位 AFC

◇SCNソウルキャリアーII大会
8/31・19名
優勝: かが(ゴ/メア)
2位 さくら 3位 アル中

■スーパーカントン香椎店(福岡)

- ◇SVC CHAOS大会 8/23・10名
優勝: SSK(バブ)

■ハイパーメッセ(福岡)

- ◇GGXX #大会 8/29・13名
優勝: ちん(ザウ) 3位 (オキマキ)

■アミュージアムスペース(福岡)

- ◇VF4EVO お手並み拝見 9/6・66名
優勝: ちん(ザウ) 3位 龍(紗夢)

■トンボハウス大橋駅前店(福岡)

- ◇GGXX #大会 8/24・22名
優勝: ちん(ザウ) 3位 GJM(スレイヤー)
2位 B.W(スズ) 3位 Doll&大塚(ウヰノム)

■プリズ宮崎店(宮崎)

- ◇第4回KOF2002大会 7/12・11名
優勝: 園土(真流、グリス、マリ)
2位 JIN 3位 兎

◇第1回ガンダムDX大会 8/2・18名

- 優勝: カンキョウ
2位 アル(エド) 3位 カエルチョコ同僚

◇ガンダムDX大会 2on2 8/30・12名

- 優勝: 赤(マリ) 3位 ぶつ(スレイヤー)
2位 FOX HOUND 3位 バチャン

◇第1回ソウルキャリアーII大会 8/30・14名

- 優勝: V.S.O.P.M.DOG(アスタロ)
2位 K.J 3位 YA

◇

Roughnacks / DragonLEE (再文) 6キヒコロウ (イラスト)



■プロフィール■
仕業でハワイに行けませんでした。日本でたこ焼きを食ったので前向きな進歩中。

心身ともに悶んでます。
amazon.co.jp/blue-intellect

メダル専用機の大当たり確率とかが公開されていないのか不思議で仕方ありません。

「ドラゴントレジャー」の宝箱スロットでローチチャンスが本当に当たる確率は？

皆さんはご存知ですか？ 人間には血涙を流すほどの悲しみ、憤りがあるという話を。

いかにいかにいかに。ハワイに行けなかった恨みつらみで1ペーシ埋めちゃうとこでした。

まずモル科もしつかり50のさびかれ、遊まっつらに弊状態。現地で近ちゃん体調不良で握手会に参加できなかつたそう。一人のヲタとしてツアー参加者の同上に心からの同情を申し上げま。その場に俺が居たならもうタで失神していたかもしれませ。ライブでこれ見まがしにアードン着てるお前。そうそうお前だよ。お前殺意に満ちた視線で射殺いでやるなら憎恨しとけよ。

なんな数か月に一回モータ話になつちますね。本当にすみません。分かってるやいるけど自分で止められないんだよ。

あまり興味がなかったのに、プレイしてしまつていついつハマッてしまうタイトルがたまたまにありません。持続欲がいつまで続くかは分かりませんが、セガのドラゴントレジャーで散財しつつ気付いた点をつらつら書いてみます。

ビデオゲームで遊ぶ層、プライス景品目当てに遊ぶ層、メダルゲームで遊ぶ層。この三者が、今時のゲートセンに現れる大まかな分類だと思つたので、ビデオゲームの層とメダルゲームの層についてなかりリンクしてませよ。レイトとホタンのゲートもバカバカやるほど、複数の店に千枚メダル預けてるんだよ。なんて両刀使いの人は少数派のはず。この現状に心を投じたのが、三年前にユナミから発売された「モンスターゲート」で、不思議なマシン@ペン式をこのシステムには僕も一度ハマらせでもらいました。磁気カードが作

成体の筐体でしか使えないという仕様に「一気にプレイ意欲が萎えましたが、第三弾まで出ているのを見るよ。定層の支持は得ているのでしよう。」

「ドラゴントレジャー」は、レバートとボタンを使ってビデオゲーム寄りのモンスターゲートよりも、一般的なメダルゲームに近い。メダルが積まれたメトリックが一定間隔で往復するブッシュ。メダル落し」のシステムかな。レバートをモーターにしたりデンパチ（もちろん確変あり）をモーターにしたメダル落しより、間口としてはビデオゲームを遊ぶ層にとつて開かれている感じがす。

移動や戦闘は画面内のターゲットに向かつてメダルを投入し、ターゲットに当たると移動もしくは攻撃といふもので、特殊な移動アイコンや敵の弱音といった熱くなれる（よりメダルを投入させる）要素もバツチ盛り込まれています。メダルの入れにも「外れまくる宝箱スロット」これは座席ごとの確率かな。お前も下層はあまりありませんが、こういう新しい層をこのシステムに組み込んで、雰囲気が見えるゲートの登場は間違いないくらいいいものです。「WCCFや

「アヴァロンの鍵」が、まったく新しい遊び方や収集も含めた面白さを提供している事と同じくらい意義あるタイトルだと思いました。メダルゲームというくりで少しでも新しい要素を盛り込んだその姿は、与えられた場所で最高の尽くすといった印象です。……って意見的外れかな。メダルゲームを遊ぶ層に「新しい血」というのは間違いない必要はす。それには「モンスターゲート」や「ドラゴントレジャー」のような感情的なタイトルと情報公開は不可欠でしょう。アイディアは先に書いた2タイトルを見てのとおり、まだまだ思いつきはないはず。

あとほ情報公開ですね。メダル機仕様で改造されたパチンコ台やパチスロ機の「高設定」札を見るにつけ、どうして他のメダル専用機の大当たり確率とかが公開されていないのか不思議で仕方ありません。この辺の数字は業界誌ではなく、本誌を含めたゲーム雑誌で発表してこそ生きてくるってものです。……切っているところ関係者の美言に期待したいんですが、本誌合算よりも各の立場で考えないうと、マシンでお先其の暗ですよ。

編集者談！



WEEKLY

ファミ通

10/10号
好評発売中
特別定価350円

真・三國無双3 猛将伝

ダブル小冊子
トールファンタジー ライブオンライン

機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙
魔界英雄記マキンモ
〜マンジモンスターの野望〜

10/17号は、10月3日(金)発売!

©2009 SUSHUMU MATSUSHITA

攻略スタート
ジン軍団の野望を打ち破れ!!

現階
世界最凶のゲーム日本上陸
GTAⅢ(グランドセフトオートⅢ)

特集
驚愕!! 機動戦士ガンダム #2
TIGER&BUNNYの最新情報
10/10号の最新情報

全12タイトルをイチオシ中!!

ファミ通 Ps2!

プレイステーション2

10月10日号 特別定価
好評発売中 520円

ファミ通 キューブ 11月号

11月号
総賛発売中!!
特別定価590円

特別付録
どうぶつ森
オリジナル コード
専用アルバム!!

どうぶつ森e+ / マリオゴルフファミリーツアー
牧场物語ワンダフルライフ / カービィのエアライド
ファイナルファンタジー クロニクル / ティルス オブシディア
伝説のスタフィー2 / 聖剣伝説2

攻略 特集

ファミ通 Xbox

日本で唯一のXbox専門誌
11月号は特別650円
毎月30日発売

古代中国アクションRPG
ジェイドエンパイア

豪華2大付録

- 1 オフラインでも遊べる「顔対戦ライブ」付き
"Xbox Live2か月無料キット"
- 2 最新情報満載別冊付録
トールファンタジー ライブオンライン
ワールドツアーガイド

11月号 好評発売中!!

テレビゲームDVD

ファミ通 Wave!

DVD-Video Magazine
毎月30日発売 定価980円 11月号

アスキーが挑戦!
みんなのGOLF
オンライン

最新ゲーム&攻略映像が満載!!

R-RACING EVOLUTION

ウイニングイレブン7 トールファンタジーライブオンライン
F-ZERO AX グランドセフトオートⅢ ドラッグオンドラグーン

全国書店にて絶賛発売中!

©2008 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, characters, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved. © Sony Computer Entertainment Inc.

DVD VIDEO

ファミ通の最新本!!

スーパーマリオアドバンス4

パーフェクトガイドブック

好評発売中 / A5判 / 本体1300円

カービィのエアライド カンベキ爆走ガイドブック
好評発売中 / A5判 / 本体950円

R-TYPE FINAL 公式マスターズガイド
好評発売中 / A5判 / 本体1400円

首都高バトル01 公式ガイドブック
好評発売中 / A5判 / 本体1100円

<http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>



〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
<http://www.enterbrain.co.jp>

◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail: cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

願いがかなう?店舗対抗イベント“お星様をお願い!”スタート!!

pop'n music 10

©1998-2003 KONAMI

みんなの願いことを流れ星に乗せて……

ポップーのみんなが夜な夜な流れ星に祈ったあんな願いやこんな願いをかなえるイベントがついに開始!! キミの願いはかなったかな? さらに、店舗ランキングもあるのて、行きつけのお店を一位へ導こう。今回は、“お星様をお願い!”の大特集!

ポップンミュージック10
 ■メーカー: コナミ/コナミマーケティング
 ■ジャンル: 音楽シミュレーション
 ■操作方法: 5ボタン/8ボタン
 ■発売日: 2003年8月発売(稼働中)
 ■使用基板: _____

Text: 赤男

“お星様をお願い!”ってどんなイベント?

今回の店舗インターネットランキングイベント“お星様をお願い!”はどんなイベントなのか気になるポップーもたくさんいるよね。

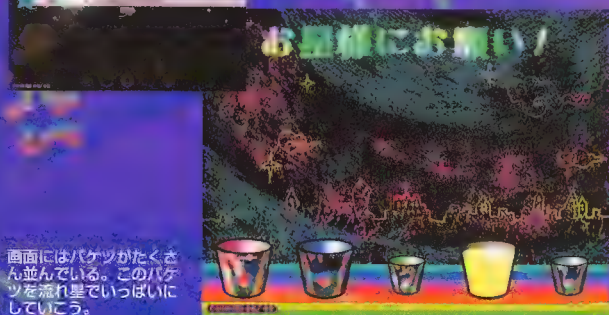
そこで、まずはどんなイベントかをしっかりと覚えよう。このイベントは、「ポップンミュージック9」のときに、ポップンミュージックオフィシャルページで企画していた「お星様をお願い!」というイベントで、ポップーのみんなが応募した内容のものがたくさん反映されているんだ。

たとえば、「○○が○○と○○してほしい」といったお願いが、隠し要素として出現。そんなポップーみんなの願いが詰まった隠し要素を、決められたノルマをクリアしつつ手に入れていくのが今回のイベント“お星様をお願い!”なんだ。願いの星をバケツにためて、そのバケツをいっぱいにして。そうすれば、隠し要素が出現するよ。

どんな願いことをかなえてくれたのかとっても気になるよね。そんなキミはもちろんこのイベントに参加するしかない!



ノルマはいろいろ。どんなノルマがあるか自分で確認してみてください。



画面にはバケツがたくさん並んでいる。このバケツを流れ星でいっぱいにしていこう。

ノルマを決めよう

2

モードを決定すると、クリアしなくてはならないノルマを選択するルーレット、お星様お願いルーレットが現れるよ。ノルマは数種類あるバケツに対応している。そのノルマを達成するとそれに合ったバケツに星がたまる仕組みになっているんだ。そうすると、ノルマを選択するお願いルーレットが一番重要なポイントになってくるね。どんなノルマが選択されても、目指すはノルマ達成のみ!



ノルマルーレットの時でも「自分のできるノルマが当たりますよー」なんてお願いしちゃおう?

お願いルーレットでノルマが決定されると、その後は普段と同じようにゲームが開始されるよ。楽曲を選んで、いざプレイ! ルーレットで決定したノルマを達成するために、楽曲選びも困っちゃうかも。



Let's Play!!

さすがにノルマ達成がかかると楽曲選びも慎重になってしまうかも。決定されたノルマに合わせて楽曲選びをしてみてください。

“お星様をお願い!”の流れを紹介!

イベントを始めるにしてもプレイの方法が分からないといけない。ということで、ここからはイベントの進め方を、順番を追って簡単に紹介しちゃおう。これで迷わずプレイしよう!

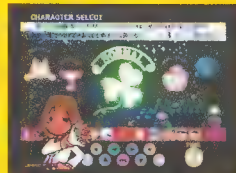
1. まずはスタートしよう

まずはイベントが開催されているかどうかを確認しよう。デモ画面をチェックすると、店舗ランキングの画面が出てくるから、そこを確認。開催していることが確認できたらコインを投入。それではスタートだよ! 赤ボタンを押して次のステップにレッツゴー!!



さあ、いつものようにゲームを始めよう!

次に**モード**を選択。「お星様をお願い!」はどんなモードでも参加できるんだ。ノーマルモードはもちろん、バトルモードでも参加可能。おっと、キャラも好きなキャラでOKだよ。モードとキャラを決定したら赤ボタンを押して次へ!



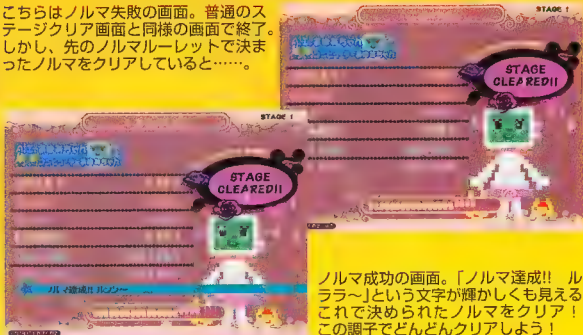
モードを決めて、キャラクターも決めて、いざチャレンジ!

ノルマに挑戦しよう



ノルマを達成すると、リザルト画面に「ノルマ達成!! ルララ~」というプレイヤーにはうれしい文字が出現する。達成できなかったときは、何も表示されないのでもこの画面をよく見ておこう。ノルマをクリアするチャンスは、1プレイ中なら何回もある。さらに、後述する「裏ノルマ」の存在もあるので、通常のノルマがクリアできなくても全然諦める必要はないよ!

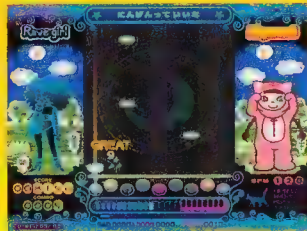
こちらはノルマ失敗の画面。普通のステージクリア画面と同様の画面で終了。しかし、先のノルマレットで決まったノルマをクリアしているか……。



ノルマ成功の画面。「ノルマ達成!! ルララ~」という文字が輝かしくも見える。これで決められたノルマをクリア! この調子でどんどんクリアしよう!

ノルマを失敗してもだいじょぶ! バケツにたまる星は、ルーレットで決定したノルマを達成したとき以外でも、プレイ中に「ある一定の条件」を満たしていれば、「裏ノルマ」というノルマで星がためられる。「裏ノルマ」達成時は、バケツに降り注ぐ流れ星が普通より小さくなるけど、星はたまるので覚えておこう。

プレイ中の何げない行動が裏ノルマとして設定されていること……。条件が不明なため、通常ノルマが達成できなくても無いつけるのも至難の業だけども、ときほ探してみてもいいかも。



失敗を悔やみながら……

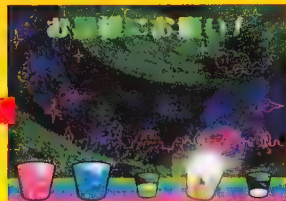
お星さまを頼めると



ノルマを達成して、バケツに星をためて、そのバケツの中に星でいっぱいになると……、待ちに待った隠し要素の出現! 出現した隠し要素は、次のプレイから有効になる。この一連の流れを何回も繰り返し、出現するすべてのバケツを星でいっぱいにして。バケツの種類によってノルマも出現する隠し要素も違うので、行きつけのお店で仲間を見つけ、協力してすべてのお願いをかなえちゃおう!



とうとう念願の隠し要素が出現! これがお星様に願いが届いたわけです。次のプレイで早速確認してみよう。この瞬間が、ポッパーの一番うれしいときかな?



ノルマをクリア後、星が降り注ぐのは先の説明通り。地道にノルマをクリアし、星をためた結果、バケツの中が星でいっぱいになると……。



ランキングも要チェック
プレイの最後やデモ画面中には、店舗ランキングが表示されるよ。行きつけのお店が何位になっているのかが要チェック。順位のほか、かなった願いがいくつあるのかも分かるようになるよ。

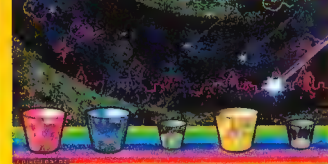
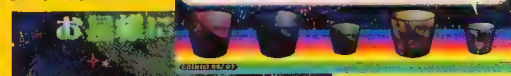
お星さま頼むのがなえて!!



頑張ってノルマを達成すると、最後の画面でバケツに星が降り注ぐ場面になる。この星がたまっていくと、伏せられていた文字も徐々にその内容が明らかになっていくんだ。バケツの種類も関係していて、バケツが小さいモノほど星をためるのに時間がかからず、逆に大きいモノほど時間がかかるんだ。そして、最終的にバケツが星でいっぱいになると、すべての伏せ字が明らかになり、待ちましたの隠し要素が出現!

なんて書いてお星様にお願い! あるんだろう?

願ひごとは、伏せ字アリで表示されているよ。星をためながら自分で伏せ字を開いていこう!



たくさん流れ星をバケツの中に入れて、隠し要素をいっぱい楽しもう!!

バケツをいっぱいにして……

あっ! 失敗しちゃった……

失敗しても、くじけないで何度も挑戦しよう。「裏ノルマ」の存在も意識しつつ、根気よくみんなでプレイ。塵も積もれば山となる。星もたまれば願いがかなう。全隠し要素の解禁を目指せ!!

オマケ要素をキミにお届け!

ポップンフレンド 最新情報

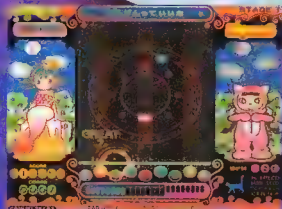
筐体にエントリーカードを挿し込んで、普通にプレイしようとしたその瞬間、見慣れぬトビラが現れたら、ポップンフレンドのお出まし! キミのところには、もうやって来たかな? 来るか来ないか、それはフレンド次第だ……!!



オマケ要素はフレンド次第!

だれよりも早く隠し要素を遊びたい! そんな願いが通じて、フレンドがオマケ要素を!!

出会いはある日突然に



フレンドがいると、プレイ中でもフレンドの色が輝くから一目で分かるでしょ!

心の準備が整った瞬間、フレンドが来るのはいつも突然。キャラクター画面で、ガイトに近づくと、フレンドを選択し、曲ももちろんキヤラの曲を選んで遊ばせてあげよう。だって、長く遊んでほしいもんね!

フレンドによって、要素はイロイロ違うんです

フレンドが持ってくるオマケ要素は、エントリーカードの肩性や、フレンドキャラによっても異なる。未知の可能性を秘めたオマケ要素に期待!



何とKIFARANAがオマケ要素を三つも持ってきてくれたよ! せんはめー氷中アイドル!!

オマケ要素や追加オプションが!!

いい日旅立ち

フレンドは、言葉にあっけなく去っていくでしよう。でもそれは新しい出逢いの始まりだよ。



シークレットカテゴリ登場

オマケ要素が楽曲だった場合は、選曲画面で新しくシークレットカテゴリが選べるようになる。

とっでもラッキー! レアフレンドに出会えたら?



見さらせ! オマケ要素でギョウ詰めのこの画面を!! 出現しやすいフレンドキャラに対して、なかなかお目にかかれぬレア(珍しい)フレンドと出会えたキミは、幸せ者。持っているオマケ要素が多すぎて、かなりヤバイぞ!!

**レア度満点!
オマケ要素も盛りだくさん!!**



**ポップンワールド全開!
ポップンフレンド全開!**



**どこでもポップン
ポップンカードゲーム
新登場!**

みんなスターだ☆ ポップンスターズ

スーパーポウル八尾店に 京阪神ポッパー大集結!!



近鉄八尾駅から歩いて一分の場所に位置するスーパーポウル八尾店。たこやきを食べに大阪に行った際には、必ず足を運ぶべし!

「ポップスシルブプレ」からリニューアルしたこのコーナー。様変わりしたポップンに合わせ、ボクらの名前も様変わり。その名は「まじかるポップス」でえーっす! みんなの暖かい応援を、渴望中だヨ。

大阪で 灼熱のバトル大会

8月22日の大阪府八尾市は、確かに気温も高かった。だけど、この日が特別に熱気を帯びていた理由は、ポップバーのみんななら分かるでしょ!? そう、この日はポップンライブが関西地区に初めて上陸する当日だったのデス! 憧れのアーティストの生演奏を聞くために、遠方からもたくさんさんのポップバーが大阪の地に大集合! せっかくだから、ライブ前に激しく僕らとバトルませんか? そんな訳で、バトル大会でライブ前の高揚感に火を付けて、勝手に盛り上がりつつありました!

大会のルール

バトルモード使用のトーナメント形式。3人1組のチーム戦。選曲はポップン10の新曲のみ。

- 1曲目はレベル20まで。
- 2曲目はレベル30まで。
- 3曲目はレベル設定ナシ。

1曲目の曲セレクトは、対戦者がジャンケンで決定。2曲目、3曲目は、負けた方のチームが楽曲セレクト権利を得る。キャラクター、オプションは自由。



ミニゲームで勝機をつかめ!

WINNER!



優勝「チームSUNスター」。左から、トモヤ氏、ばあにん☆氏、LCB氏。三者共ミニゲームが強く、特にほうきレースの猛烈な速さはギャラリーに感動を与えてくれた。オメデトウ!



平白だけど、お客さんがたくさん集まってくれてヨカッタですよ、店長!



集まって勝手に盛り上がってマスのこの余韻をひたさず、ポップンライブへなだれ込む準備はオッケー!!

得点を奪ってさらにおじゃまでノックアウト!!

浪花節だよ人生は

何、勝ち逃げ? まあ待つてくたさいよ、お客さん。お次は僕らとエキシビジョンマッチですよ! つーわけで、優勝チームSUNスターから選ばれたLCB氏と、まじかるポップバーの新人赤男でスコアアタック大勝負! グランデス・ハイパーで赤男が勝利、さあ帰ろうと思いきや、泣きの「もう1曲!」コールが入った。こうなりややるしかないわな、赤男! 今度は店長に選曲を委ね、クラシック4・ハイパー(ランダム無し)で、ばあにん☆氏が勝利! 最後にトモヤ氏がスバイ・ハイパーで赤男を打ち崩した! うへえ、お見事す。



まじかるポップバーのラスボス赤男が、関西の強豪を一手に引き受け、大盛り上がりでイベントは終了。

募集やで!!

大阪は暑かったけど、集まってくれたみんな、ホンマありがとうな!! 当コーナーでは「イベントのお誘い」、「上達するための質問」、「バトル挑戦者(3人1組)」をお待ちしています。あて先は「ポップンスターズ」係まで。また来月も、見たってや~!!

New single「祈望」発売記念

新堂敦士インタビュー
in レコーディングスタジオ

ポップン10に「マーキー」リリースから10年を記念し、3月1日に「10周年記念」のイベントを開催。その中で、新堂敦士は「10周年記念」のイベントで、2日にリリースされたことからも、今回は「祈望」のリリースを記念して、新堂敦士にインタビュー。その中で、新堂敦士は「祈望」のリリースを記念して、新堂敦士にインタビュー。

常に乳酸が出ているくらい頑張ってますよ！

最近、プライベートはいかがお過ごしですか？

新堂 プライベート……ちゅうかプライベート無いんですもん(一同笑)！なんか、常に乳酸が出てる身体がだる～、みたいな。歌ったりなんやかんやで、めちゃめちゃ頑張ってますよ、ホンマに。

スタジオに新曲のレコーディングに忙しそうですからね……。そんな乳酸出しまくって作ったニューシングル“祈望”ですが、このタイトルの意図は？

新堂 僕の曲では、初の漢字二文字タイトルですね。まあ、薄っぺらくはしたくなかったですよ。とてもスピリチュアルな話やねんけど。夢とか希望じゃなくて、もっと切望する感じなんやけど、壮大にはならない。そんな表現できる言葉は無いものかと思い“祈望”というタイトルにしました。

――先ほど聴かせていただきましたが、グイグイ曲に引き込まれるような曲ですね。

新堂 ありがとう(笑)。でも、聴いた人はいいバラード、泣けるバラードという印象を持つかもしれないやけど、僕としてはあくまで「スローなロック」というポイントにこだわりをもちました。そして、「かっこいい」ということ。かっこいいラブソングって難しいよね。

なるほど。曲の中盤から一気に衝動が伝わりますからね。

新堂 ドラムを中盤まで抜いたんですよ。もっと詩を伝えるために、インパクトあるよね。

歌詞が浮かんだきっかけというのはありますか？

新堂 僕って、ふと「命の意味」とか考えてまうんですよ。なんで生きて、なんで死んでいくんか分からんやんか、なんやろ、と思へん？ ビッグバンかなんや知らんけど、地球が起りまして、恐竜が絶滅して、その意味も分からへんやん。まあ、それはええねんけど(笑)。そこにも、命の意味があるんやったら、こんなことやろなあ、と。オレはそう信じたいなあ、ということから始まった歌詞ですね。いうてもオレ哲学者じゃないので(笑)。

確かに、歌詞にも生と死を想起させる単語がありますね。

新堂 ロマンティックな話になるけど、理由も何やよー分らないまま、子宮に居るときからずっと光を探して暗い中をさまよって、やっと出てきたら世の中はそんなに光輝いてなくて……これは何やろなあ、と普段から思うんですよ、僕は。人間って、弱くから生きてる意味や理由を欲しがらるさ。自分で納得したいんやね、これのために生きてるってモノを見つけれへんとき、苦しんだりするんやんか。生きている意味を見つけた瞬間、人間って強くなったりするんかなあ。すごい好きになれる人を見つけただけで強くなれたり、子供ができた親が自分を犠牲にできてしまうほどにパワーアップできる。そうやって人間は生きている意味を探し続けて今まで生きてるのかもなあ、ということも歌詞の一つにはありますね。

収録時に気を遣ったところは？

新堂 ビッチやリズムとかはあんねんけど、そんなのは当然として、それ以外のものがマイクに入るように歌いました。気持ちですよ。刹那の僕の気持ち、伝えたいことをできるだけマイクに込めよう、というも思ってますからね。……こういうのって、言えば言うほどそうそ興くなるから、イヤやなあ(一同笑)。まあ、適当に歌ったら伝わらない言葉が山ほどあるので、収録終了後はすごく疲れました。精神的にも肉体的にもガクシで、全部吸い取られたような感じですね。

“祈望”を聞いた人に、どのように感じてほしいですか？

新堂 こう思ってほしい、というのはないです。僕は押し付けがましいのはクライなので。曲で説教したことも一度もない、全員が僕じゃないから。僕の気持ちが120%は伝わらへんと思うし、それはしょうがないと思う。だから、この曲が何かを考えるきっかけになつてくれたら最高ですね。“祈望”を聞いて、ちょっと彼女に電話してみたくなったり、ほんの少し彼氏のことを思う時間が増えたり、歌を聴いている3分間だけでもしれへんけど優しくなれたり……普段忘れていた些細なことを思いだしたり……。そんなふうになったらいいなあ。

今回のテーマはストレートな「LOVE」でしょうか？

新堂 愛が足りへん世の中じゃないですか。だから僕が歌いたいのは愛、テーマは愛なんです。一人ひとり愛のレベルがあると仮定して、それがゲームのようにバーがあると、パワーゲーみたいな(笑)。そのゲーが、音楽を聴くことで一人につき0.5ずつでも上がったら……。もったんか平和になったり、もって人に優しくなれると思うんですよ。それで、今回は深く真っ向から勝負したという……。と、ところで、“Nervous Breakdown”の話はええの？

――進行ありがとうございます(笑)。「ポップン10」に収録されている「Nervous Breakdown ~Type ZERO~」とは違うのでしょうか？

新堂 「ポップン10」用に作った曲を長くした感じだけ。まさに書き下ろしですよ、完全に。新堂さんっぽい、という曲調ですよ。

新堂 懐かしさも、その中に進化したものもある。でも、今回はジャンルがパワーフォークじゃないねんな。デジ……フォーク？ デジフォークちゅう名前もなかなかどうかと思うんですけど……。どっちゃやねん、みたい(一同笑)。でもかっこええで。めちゃめちゃ洋楽っぽい。



ラジオはもうスゴイことになってます！

NACK5で放送中の、「Radio×3(新堂敦士のレディオレディオレディオ)」はいかがですか？

新堂 おかげさまで大反響。先日の公開録音には、観覧希望が1800通も届きました。そんなあり得へんやん、普通(笑)。

――1800通！ それはすごい。では、いつもリスナーからのお便りも大量なのでしょうね。

新堂 毎回収録前にすべてのハガキに目を通してらるんやけど、読むだけで2時間ぐらいかかります(笑)。この地域で放送してへんで、っていう地域からも届いてうれしいですよ。番組内で最近「ハガキにプリクラ貼ってくれ」というんです。ビジュアルがあると、こんな子がこんなこと考えているのか、とか面白いんですよ。

とても時間が足りませんね。

新堂 30分って短い、4時間やりたいねー。いろいろできるで(笑)。

でも、硬軟分かれたコーナーがあって、メリハリが利いてますよね。

新堂 まあ、30分の中にはアホな部分もありますが、僕は5分でもいいから真面目なコーナーを作りたい。リスナーがそのコーナーにハガキをくれて、それに対して僕の意見を言うんですけど、ここでも「こうなさい」という結論の押し付けは無いです。結局、考えるのはその子で、その子の人生やから。ただ、僕個人としての意見は言いますよ。みんなの間をとって喋ってもしようがないから、アカンもんはアカン、オモロくないもんはオモロくない、という感じで(笑)。

――それがパーソナリティってモノですよ。それでは、ラストに読者へ、そしてリスナーの皆さまに一言お願いします。

新堂 ぜひ“祈望”聞いてください。聞いて損は無いで。ラジオもインターネットでストリーミング放送しているので、みんな一度は視聴してみてください。

新堂敦士
NEWS

●CD情報

祈望 C/W Nervous Breakdown 2003.10.22.IN STORE
POCE-7313 ¥1050 (tax in)
詳しくは、コナミ新堂敦士ホームページ< Kiss you >まで。
<http://www.konami.co.jp/kme/shindo/>

●ラジオ情報

FM NACK5(79.5MHz) 「新堂敦士 Radio×3」 毎週木曜日 23:00
～24:00好評放送中！ ※基本的には関東近郊のみの発信です。
ハガキあて先 〒330-8597 FM NACK5「新堂敦士 Radio×3」係
メールあて先 radio3@nack5.co.jp

関西のみんなおまたせっ!! ポップンライブ開催の準備 「P.S. I LOVE YOU」レポート



去る8月22日に、大阪は心斎橋のBIGCATで、関西のポップンが夢にまで見たポップンライブが実現! 開場前から多くのポップンが詰めかけて、すごい熱気だった。悔しくも行けなかったみんなも、このコーナーでちょっとでもそのときの雰囲気を感じてみてね!



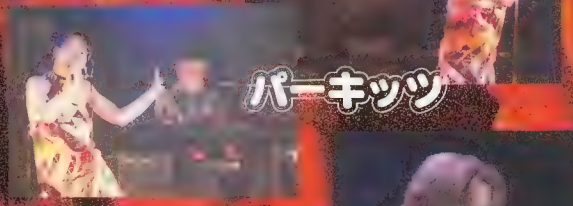
Sana



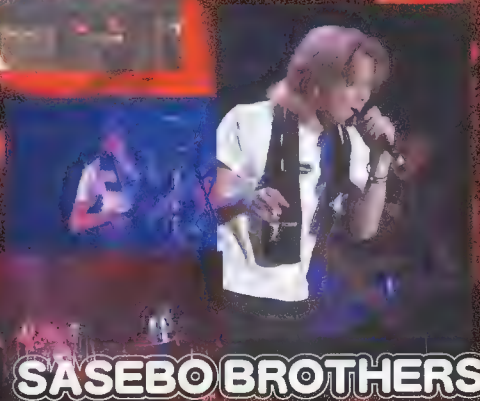
フタパンチ



School



パーキッツ



SASEBO BROTHERS

- フタパンチ
フタパンチのテーマ
- SASEBO BROTHERS
エビキュリアンへの少数意見、Flapper、死ぬほど寂しい、顔について、CRYIN'
- Sana
Miracle Moon ~お月様が中継局~(LED、STYLE MIX)、駅、White Eve、birds、Custom-made Girl ~NOT FOR SALE!~
- パーキッツ
HAPPY MUSIC、Filament Circus、DNA、メドレー(恋のシャレード~太陽がみつめてる~水中家族のテーマ~キミに届け~Invisible Lover~それから~お天気とチョコレート~Over the Rainbow)、Love letter、Ping×Pong×Dash
- School
School Life、ステデコ捨てて行こう、Sabrina、恋のキャッチボール、Hi@ppy Choice

この日当日にアーティストからコメントをいただいたので、各アーティストのコメントをご紹介します。

- SASEBO BROTHERS
YUMETO & Backy どうもすいません(笑)
- パーキッツ
お初の一年まれて初めての大阪でのライブ、とってもあったかかった。まだ見たことのない人たちにも会いに、ほかの地域にも行きたい! 今回、大阪は思い入れのある地域なのでうれしかった。またやりたい、来てよかったです。
- Sana
自分の関西井MCIについては80点(笑)。今日はみんなとの距離も近かったのでドキドキしました。関西にはまた来たいし、ほかの地域にも行きたいです。
- School
すわ、てっちりを食べられたし、大阪は本当に熱い! 絶対にまた来るので、首長様で待ってください! 涙と感動をありがとう! さらに! 親友と5年ぶりに会えたので最高の一日でした。
good-cool 何回かライブはやってはいるけど、大阪でライブができてとても感激を受けた。ほかの地域でもやりたいね。

新堂敦士の サマライヴ症候群

「だから何?」の巻

元気ですか? さあ秋だぜ。秋、とりあえずイエイ!(↑?)。つーか今年、んーとに、夏が短かったよな。無かったよな。あれだけ「シーズン・イン・ザ・俺」って連呼したわりには、やっぱりあんまり好きじゃなかったよな。うーん、2003、夏。ホントにあったっけ? 何だよ! 過ぎてんじゃん! ぐらいの印象やけど……。でも×2、ホントは秋も好きだったりするのら! ありがとう。人に「好きな季節は?」って聞かれたら「夏かなあ?」とは言わんけど。本当は自分だけの世界でいいとしたら、まず素直に心に浮かぶのは紛れもなく季節の変わり目。その時季なのです。でもでも聞いた感じがなんとなくいやらしいっしょーか、アンニユイというか、わけが分からないから最近はやわいな。

実際、季節を感じる時って、何ですか? わかんないけどうれいっつていうか、よくない? そうでもないっか? 何やる? ホントに小っちゃくして、ささやかで穏やかかな、ポカッ! みたいな心の揺れがあるやんツ? 無いつかッ? んー、全く派手とかじゃないねんけど、ちよつと軽いニコッ! みたいな……。ニッ! ぐらいの? ま、いやッ! 春から夏、夏から秋……。もつとやうと、めっちゃ春から梅雨とか、夏から真夏とか。言い出したらこれまためんどくさいから、別にええねんけどさッ。

でもあの一体何のしわざか?
風のしわざか? 匂いのせいなのか? 湿度とか気温のせいなのか? よく知らんねんけど、心が勝手に、思わず感じてしまう「あーッ! 見いっつけたッ!」みたいな、だけどすんごい地味いいなあの一瞬。あの感じがなんか好きやねんなあ。何で? 何でやろ? 何でちよつとだけ揺れるんやろ? だから何っつてわけでもないのに……。




夢がついに実現!!

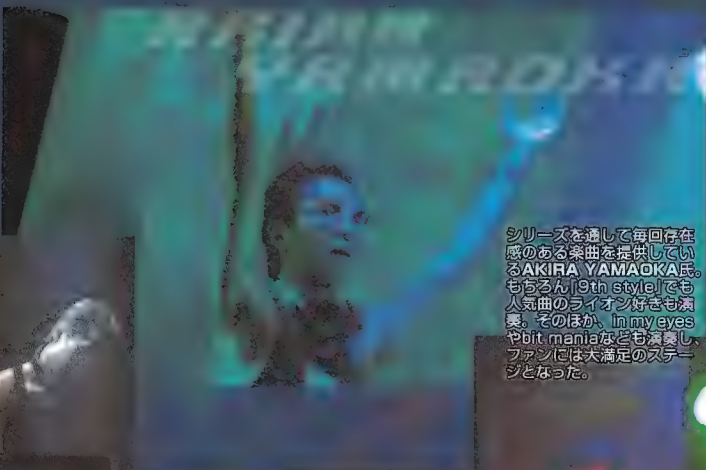
-one night premium party-

レポート!


9月13日に、IIDXファンが待ちに待ったライブイベントが開催！今回は、応募して当選した人のみが参加でき、行くまで何も分からないというシークレットライブ！幸運にも当選したIIDXフリーク約300名が集結！行ったキミはステージを思い出し、行けなかったキミは、この記事でライブの臨場感を味わってくれ！



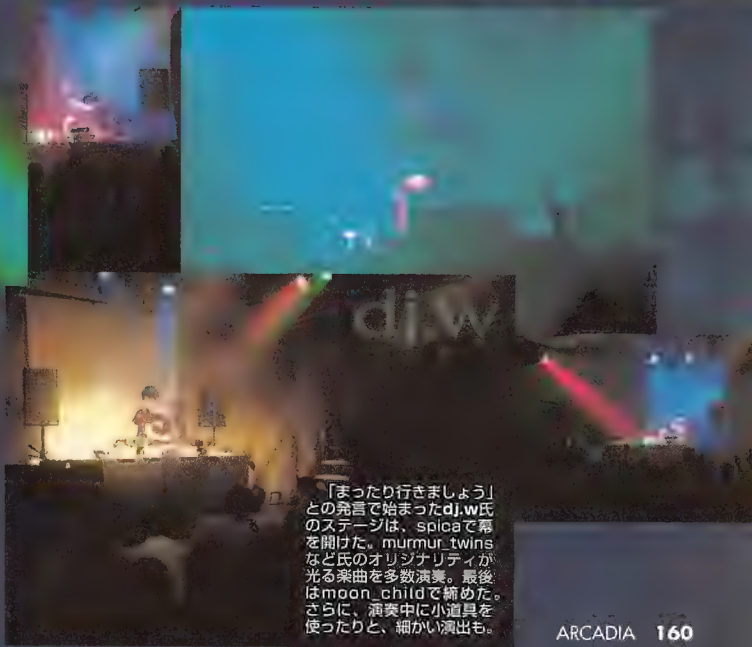
最初に登場したTaQ氏のabstract(Radical Mix)からライブスタート。stoic、holic、DXYといった人気楽曲を披露しつつ、熱いステージパフォーマンスを披露。ノンストップで流れるTaQ氏の楽曲で、開幕から会場のボルテージを最大にしたぞ。



シリーズを通して毎回存在感のある楽曲を提供しているAKIRA YAMAOKA氏。もちろん19th style!でも人気曲のライオン好きも演奏。そのほか、In my eyesやbit maniaなども演奏し、ファン回は大満足のステージとなった。



毎作品コアな楽曲でファンの心をつかんで離さないSLAKE氏が2番目に登場。BREEDING、MUSIC TO YOUR HEADなどを演奏し、ノックきたところで新曲までも披露してくれた！大胆かつCoolなステージが会場のテンションを上げる。



「まったり行きましょう」との発言で始まったdj.w氏のステージは、spliceで幕を開けた。murmur twinsなど氏のオリジナルティが光る楽曲を多数演奏。最後はmoon childで締めた。さらに、演奏中に小道具を使ったりと、細かい演出も。

BEAT RAIZING II DX
another

II DXファンの beatmania II DX secret LIVE



生で感じたII DXサウンド

II DXシリーズを彩る楽曲を手掛けるさまざまなコンポーザーが一同に介し、応募して当選した人のみが参加できるとあって、当選したファンが詰めかけ、大盛況となった。

まず最初に登場したのはTaqi氏。独特の楽曲センスを十二分に引き出し、ステージパフォーマンスを固め、その後SLAKE氏、dj.w氏と続き、dj.w氏が次のコンポーザーを呼ぶ際に「お騒がせ！」と声を掛けると、ファンが一斉に「背筋！」と叫んでいたのがとても印象的だった。そんな掛け声で登場したのはAKIRA YAMAOKA氏。以前本誌でもムービーを紹介した「ライオン好き」が流れ出すと、示し合わせたようにファンが一斉に掛け声を上げる。

ステージも盛り上がりだしたところで、炎のハウスロッカーgood-cool氏が登場。「Your Body」のムービーで出演していたDAI氏も交えての華やかなステージを見せてくれた。NAOKI氏は、得意のユーロビート系をあえて演奏せず、ヴォーカル二名を呼び込みR&Bを熱演。ファンはその楽曲に聴き惚れていた。そして最後には登場したのはdj TAKA氏。ファンにはおなじみの楽曲を数曲披露し、新たなヴォーカリストTOMOMI嬢が初お目見え。新曲のPandoraと共に美声を披露し、ファンの盛り上がりは最高潮！ラストには、この日出演した全コンポーザーに加え、ゲストとして会場に来ていたコンポーザーも顔をだし、AKIRA YAMAOKA氏が楽曲を披露しながら、夢のようなひと時を閉じた。

AKIRA YAMAOKA氏の楽曲「ライオン好き」の歌詞にある重要箇所になるキミはアルカディア9月号を参照。

イベント終了直後、dj TAKA氏にコメントを頂いた。 「無事に終わってほっとしました。正直、今日初めてクラブに来たっていうお客さんが多くてドキドキしてたんですが、とても盛り上がりよかったです。今までいろいろやってきたけど、II DXのお客さんは最高だなって思いました。次もぜひやりたい。今日のは伝説ではなく始まりだから……。今回来られなかった人は、次はぜひ来てください！」(dj TAKA)

この日会場では、当日しか購入出来ないライブ限定Tシャツが販売されていたぞ！ コナミのオンラインショップ、コナミスタイルドットコムではこのライブ限定TシャツのレプリカTシャツを販売中！！ さらに今回このTシャツを4名様にプレゼント。

詳しくは64ページへ！！
II DX secret LIVEレプリカTシャツ詳細はホームページまで。
<http://www.konamistyle.com/>

ユーロビート系の印象が強いNAOKI氏だが、ライブではこのステージのために結成したR&Bのユニットを披露。「次回作に入るかも、入ったらみんなプレイしてな！」との発言に、ファンは一斉に声援を送っていた。

II DXファンは、セタリストよりハウスロッカーとしてのgood-cool氏が印象深かったろう。そんなgood-cool氏がSpin the diskでDJの本領発揮。また、Your BodyではDAI氏もダンサーで参加。締めはSpookyでgood-coolのレイズテラが堪能された。

ラストを飾ったdj TAKA氏。colorsやe-motion、2003-romantic extra、rainbow flyerなどを熱演。さらに、新曲Pandoraも披露し、会場の興奮度は最高潮。最後は出演者全員が出てきたフィナーレとなった。



今年もロサンゼルスはアツかった！

EVO 2003

FIGHTING GAME CHAMPIONSHIP

スペシャルレポート

全米はもとより世界各地からプレイヤーが集結!! まさに「格闘ゲーム世界一決定戦」の様相を呈した「EVO2003」。3日間に渡るこのアツすぎる大会のレポートをお届けしよう!

TEXT: 山岸 勇 (beat-tribe)

まさにアメリカ版「闘劇」 全9種目!

「闘劇」の大会を説明する「闘劇夢・com」というWebサイトのメンバが中心となり、数年間が経ち、格闘ゲーム大会の祭典として知られるようになった。今年もロサンゼルスで開催された「EVO2003」は、まさに「闘劇」の集大成とも言える。大会の中心は格闘ゲームであり、その中でも「ストリートファイター」が最も人気がある。大会の運営は「闘劇」のメンバが行っており、大会の収益の一部は慈善活動に寄付されている。大会の開催地はロサンゼルスであり、大会の期間は3日間である。大会の参加費は無料であり、大会の観覧料は無料である。大会の会場はロサンゼルスにある「The Shrine Auditorium」であり、大会の観客数は約1万人に達した。大会の優勝者は賞金を受け取り、大会のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。

漢き上がるモチベーション、 \$の魔力!

日本では一発トーナメント方式が大衆の主流となっているが、アメリカではダブルエリミネーション方式が一般的。本大会ではトーナメント方式だが、一度負けると「ルーザーズ Bracket」という敗者復活のトーナメントがあり、ここで優勝すれば本大会のチャンピオンになる。大会の優勝者は賞金を受け取り、大会のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。

JAPANを背負う漢達

正真正正「闘劇」の中心地である日本選手の出場は、今年も盛況であった。日本選手は大会の優勝者として知られるようになった。今年もロサンゼルスで開催された「EVO2003」は、まさに「闘劇」の集大成とも言える。大会の中心は格闘ゲームであり、その中でも「ストリートファイター」が最も人気がある。大会の運営は「闘劇」のメンバが行っており、大会の収益の一部は慈善活動に寄付されている。大会の開催地はロサンゼルスであり、大会の期間は3日間である。大会の参加費は無料であり、大会の観覧料は無料である。大会の会場はロサンゼルスにある「The Shrine Auditorium」であり、大会の観客数は約1万人に達した。大会の優勝者は賞金を受け取り、大会のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。大会の優勝者は「闘劇」のチャンピオンになる。

●オオノキ：最近ではVF4-500に熱心だが、右腕の怪我で参戦できなかった。昨年大会では「カブト」で参戦し、多回優勝。口元は常に笑顔で参戦している。●大須賀：ハチ、界では有名なアキライ。古くはVF2時代のエンブレカブトやバトル用子機など、多岐にわたる。最近では「本殿」の二重として日本杯優勝が期待されている。

格闘ゲームにおけるアメリカ人の一つの嗜好として、①スピード感 ②ハチ(エフェクト等) ③打撃中心(打ち合い)が挙げられる。ハチはともかく(?)、速い、待ちといった戦術はかき見られるらしい。シアトル在住のジョン曰く「アメリカ人は「GAMAN」が下手」ということから明かである(笑)。



全9タイトルおよびエントリー数・入賞者一覧

タイトル	エントリー数	優勝者	入賞者
MARVEL VS. CAPCOM2	450名	Justin Wong (米)	※日本人賞無し
CAPCOM VS. SNK2	444名	井上	ウメハラ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	338名	K.O	ウメハラ
鉄拳4	336名	JinKid (米)	※日本人賞無し
GUILTY GEAR XX	323名	ウメハラ	MIU
鉄拳TAG Tournament	280名	Kim Bong Min (韓)	※3位：垂れ乳藏電
SOUL CALIBUR II	267名	DTM (仏)	※日本人賞無し
SUPER STREET FIGHTER IIX	244名	ウメハラ	オオヌキ
Virtua Fighter4 Evolution	135名	ちび太	大須晶



*エントリー数は、現在のアメリカにおける人気に比例している。

●井上・関西のカリスマと呼ばれる2日対戦格闘ファンを魅了。特に「ガスト」全国大会ベスト8(二回戦)ではベスト4、Evo2012で3位に入賞するなどの実績を持つ。

「このほか、今大会で優勝した垂れ乳藏電や、各陣で行われる「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。また、今大会は「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

●井上・関西のカリスマと呼ばれる2日対戦格闘ファンを魅了。特に「ガスト」全国大会ベスト8(二回戦)ではベスト4、Evo2012で3位に入賞するなどの実績を持つ。

「このほか、今大会で優勝した垂れ乳藏電や、各陣で行われる「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

●井上・関西のカリスマと呼ばれる2日対戦格闘ファンを魅了。特に「ガスト」全国大会ベスト8(二回戦)ではベスト4、Evo2012で3位に入賞するなどの実績を持つ。

「このほか、今大会で優勝した垂れ乳藏電や、各陣で行われる「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

「ストIII」や「鉄拳4」の対戦も、見逃し不能の試合が盛り込まれている。

冒険の障害となるモンスターの情報を詳しく紹介!

発売以来大人気の「ドラゴントレジャー」。冒険はもう体感したかな? 今回は冒険の行く手を阻む魔物の情報を大公開するぞ! これさえ読めば、戦闘で魔物にやられてしまうことも少なくなること請け合いだ。臆することなく冒険をしよう!!



ドラゴントレジャー

- メーカー: オーバーワークス・セガ (メカトロ研究開発部) / セガ
- ジャンル: マスメダルゲーム
- 操作方法: 専用メダルシューター+3ボタン
- 発売日: 2003年7月 (稼働中)
- 使用基板: NAOMI

©OVERWORKS/SEGA,2003
OVERWORKS HP <http://www.o-works.co.jp>
セガメカトロ研究開発部 HP <http://www.sega-mechatro.com/>

1 魔物の姿

2 名: モンスターの名前

3 体: 魔物が持つ体力を表す。これが高いほどより多く攻撃を当てなければならぬ。

4 攻: この数値が高いほど攻撃力が高く、プレイヤーが受けるダメージが大きくなる。

5 防: この数値が高いほど防御力が高く、プレイヤーの与えるダメージが軽減されてしまう。

6 弱: よりダメージを受けやすい弱点となる属性。例えば「炎」であれば、「火

炎の術」などの炎に属する必殺技などで普段よりも大きいダメージを与えることができる。

7 戦: 戦闘時に表示されるターゲットの大きさ。1であれば1個分、2であれば2個分を占めるサイズということ。

8 得: 戦闘勝利時に獲得できるメダルの多さを表している。

9 経: 戦闘勝利時に獲得できる経験値の多さを表している。

10 速: この数値が高いほど素早く移動する。

11 特: モンスターが持っている特徴を表している。



3,4,5,6,9,11に記載されているアルファベットはそれぞれのパラメータの値を表しており、優れた方から[SS->S->A->B->C->D]となっている。

本作には多くの個性的な魔物が登場する。今回はそんなモンスターの強さや、特徴、弱点などを紹介! 「敵を知り、己を知れば、百戦危うからず」だ!!




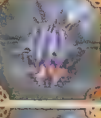


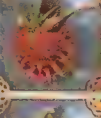

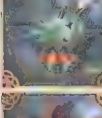

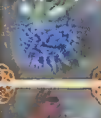




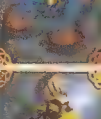


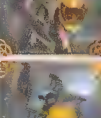


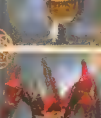




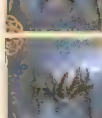






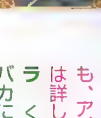
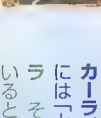

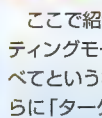
ハルミラ王様に
生きる魔物たち

ドラゴントレジャー 登場モンスターリスト

 <p>名前 ブラッドイーター 体B 攻C 防D 弱- 戦1 得C 経C 速A 特: 炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 マッドイーター 体C 攻D 防D 弱- 戦1 得C 経C 速C 特: なまに仲間を呼ぶ</p>	 <p>名前 イーター 体D 攻D 防D 弱- 戦1 得C 経C 速C 特: 炎</p>
 <p>名前 ヘビーイーター 体B 攻B 防D 弱- 戦2 得C 経C 速U 特: 炎</p>	 <p>名前 ラジーイーター 体B 攻C 防D 弱- 戦2 得C 経C 速B 特: 炎</p>	 <p>名前 バッドイーター 体D 攻C 防S 弱- 戦1 得D 経D 速SS 特: 炎</p>
 <p>名前 ゴールドミミック 体B 戦A 防A 弱- 戦1 得S 経A 速S 特: 炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 シルバーミミック 体B 戦C 防A 弱- 戦3 得S 経A 速A 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 ミミック 体C 戦D 防A 弱- 戦2 得S 経A 速A 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>
 <p>名前 ブルーワーム 体B 攻B 防C 弱- 戦2 得C 経C 速D 特: 炎</p>	 <p>名前 レッドワーム 体C 攻C 防D 弱- 戦2 得C 経C 速B 特: 炎</p>	 <p>名前 ワーム 体D 戦D 防D 弱- 戦2 得C 経C 速B 特: 炎</p>
 <p>名前 シャドウアーマー 体D 戦B 防A 弱雷 戦2 得B 経B 速A 特: 炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 リビングアーマー 体B 戦C 防D 弱雷 戦2 得D 経A 速A 特: 炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 メタルワーム 体B 戦B 防B 弱雷 戦2 得C 経C 速B 特: 炎</p>
 <p>名前 オーク 体C 戦D 防C 弱- 戦3 得C 経D 速D 特: 炎</p>	 <p>名前 ラジーアーマー 体B 戦B 防D 弱雷 戦3 得D 経A 速A 特: 炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 エビルアーマー 体A 戦A 防D 弱雷 戦2 得B 経B 速A 特: 炎にダメージを受けやすい</p>
 <p>名前 ジャイアントオーク 体SS 戦S 防D 弱- 戦7 得A 経S 速D 特: 炎</p>	 <p>名前 トロール 体A 戦A 防D 弱雷 戦3 得D 経D 速D 特: 炎</p>	 <p>名前 オーグ 体B 戦B 防B 弱雷 戦3 得C 経B 速C 特: 炎</p>
 <p>名前 ゴーレム 体C 戦D 防S 弱雷 戦3 得B 経D 速D 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 オーガー 体S 戦S 防S 弱雷 戦5 得A 経S 速C 特: 炎</p>	 <p>名前 ハーフオーグ 体B 戦C 防D 弱雷 戦2 得C 経C 速C 特: 炎</p>
 <p>名前 サンドゴーレム 体B 戦C 防D 弱雷 戦2 得D 経A 速A 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 アイアンゴーレム 体A 戦S 防A 弱雷 戦3 得B 経B 速A 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>	 <p>名前 ストーンゴーレム 体A 戦B 防A 弱雷 戦3 得D 経U 速A 特: 炎にダメージを受けやすい、炎にダメージを受けやすい</p>



実は今回使用している、魔物の写真はすべて【モンスターの証】のもの。ICカードを持っていればアイテムとしてコレクションできるぞ。これだけ証があるならとてもやりがいがあるよね。ハンティングモードに登場する「ターゲットモンスター」は次回に紹介するのだが、実はそれ以外にもまた多くの魔物がいるようだ。それは自分自身で探してほしい。

 名前 ヒドラ 体C 攻B 防A 毒 炎 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 サーベント 体C 攻C 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 ガーディアン 体S 攻A 防A 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒
 名前 マーブルジェム 体D 攻D 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。	 名前 ギドラ 体D 攻A 防A 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 シードラ 体B 攻B 防A 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒
 名前 ニードルバルーン 体C 攻D 防C 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。	 名前 アシッドジェム 体B 攻A 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。	 名前 グリーンジェム 体C 攻C 防A 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。
 名前 メタルバルーン 体B 攻B 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。	 名前 コールドバルーン 体B 攻B 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。	 名前 ファイアバルーン 体A 攻B 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 弱点以外を攻撃すると分裂する。
 名前 エレメンタルマスター 体A 攻S 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 属性を変化させる。フープ移動する。	 名前 エレメンタルバーサーカー 体B 攻B 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 属性を変化させる。フープ移動する。	 名前 エレメンタルナイト 体C 攻C 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 属性を変化させる。フープ移動する。
 名前 ヒトクイバナ 体A 攻A 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 攻撃時に弱点ターゲットが出現する。	 名前 ヒュージーフラワー 体B 攻C 防C 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 攻撃時に弱点ターゲットが出現する。	 名前 エレメンター 体A 攻B 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 属性を変化させる。フープ移動する。
 名前 ウォーデビル 体C 攻A 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 ホーンデビル 体C 攻B 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 グレムリン 体D 攻D 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒
 名前 デビルテイマー 体B 攻S 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 仲間を呼ぶ。フープ移動する。	 名前 デビルコマンダー 体A 攻A 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 仲間を呼ぶ。フープ移動する。	 名前 デビルエース 体B 攻A 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒
 名前 キングスパイドム 体S 攻S 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 時々防御する。	 名前 オニグモ 体S 攻A 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 時々防御する。	 名前 スパイドム 体S 攻A 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 時々防御する。
 名前 ヘルズゲート 体D 攻A 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。	 名前 ゲートデーモン 体D 攻A 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。	 名前 ソリッドスパイダー 体A 攻S 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 時々防御する。
 名前 テンプルナイト 体B 攻A 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒	 名前 ナイトマスター 体S 攻S 防C 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。	 名前 ダークネスゲート 体D 攻A 防S 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。
 名前 スノードラゴン 体S 攻S 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。	 名前 レッサードラゴン 体S 攻S 防B 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。	 名前 ブラッドナイト 体A 攻S 防H 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒
		 名前 ファイアドラゴン 体S 攻S 防D 毒 氷 雷 風 聖 弱 毒 必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。

ランディ(以下ラ) よーし! これで魔物との戦闘もバッチリだね!! セシル(以下セ) いつもとんすのクセに? カイリル(以下カ) 二言目には「こんすらなにか?」それは気がみなぎっているときだけだつて。セ 気がみなぎっているのに逃げるっていうのはどうなの? カイリル♥ カ いいんじゃないのか? ランディだ。セ それもそうねえ、このランディだもんね。ラ ふう、前回に引き続き、何となくバカにして!! カ まあ、そう怒るな。次回アイテムの話もあるらしいからそれで頑張るのだな。セ そうよ、いくぞアナタでも、アイテムのことなら少しは詳しいんでしょ? ラ ふう、それが、何となくバカにしてるっていうんだ!!

みんな仲良くドラゴントレジャー

ここで紹介しているのは、ストーリーモードとハンティングモードに登場するモンスターだが、これですべてというわけではない。ハンティングモードにはさらに「ターゲットモンスター」が登場するのだ。それらのモンスターの一つである「ターゲットモンスター」は次回紹介するぞ。



ドラゴントレジャーのオフィシャルホームページで公開されている、「おやっさん&ランディの攻略大冒険」はもうチェックしたかな? そこはかたなく攻略情報をお互につつ、二人の絶妙な掛け合いが楽しめるぞ。ドラゴントレジャーのオフィシャルホームページのアドレスはこちら [http://www.o-works.co.jp/dragontreasure/]、今すぐアクセスしよう!

ちと気が早いけど、10月はクリスマスアイテムが続々登場。女の子のサンタフィギュアが多くて嬉しい限り!

アイコンを覚えて



stockingタイプ: 甲冑によって顔の向きが異なるので、注意しよう。



めいぐるみ: 首などのくびれた箇所が狙いめ。



箱タイプ: 側面の穴か、フタの隙間を狙おう。



吊り下げ箱タイプ: コンビニキャラクターDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。



吊り下げラベルタイプ: これもラベルを正面から掴むように。



吊り下げラベル長筒型: 細目なので本体も狙える。わりと簡単。

プライズワンダーランド

3 おねがい Twins DX ゴールドキャストフィギュア ~クリスマスver.~

バンプレスト・10月下旬登場・6種



ホワイトも
あるよ

人気アニメおねがい Twins (Z) から、深衣奈権恋、そしてみずほ先生の三人をフィギュア化。プライズオリジナルとなるサンタコスチュームが、激しくイイッ!

1 魁!! 男塾フィギュア

エイコー・10月下旬登場・3種



押忍!
ごつつあんです!

かつて週刊少年ジャンプで連載され、TVアニメにもなったあの人気コミックがフィギュアになった。一写生筆頭の剣桃太郎、マッパパンチのJ、そして男塾塾長の江田島平八の三人を立体化。漢臭さにむせび泣け!



4 機動戦士ガンダム ビネットコレクション2

バンプレスト・10月上旬登場・5種



劇中の名場面をジオラマ化した、ビネットコレクション第二弾。今回はガルマやランバールの最新作、血が熱くたぎるシチュエーションが多い。



2 Nintendo ファミコン&カセットインボックスセット

バンプレスト・10月上旬登場・5種



ありがとう
ファミコン!



懐かしのファミコン本体とカセット二つがセットになった、ミニチュアアイテム。カセットは実際に本体に挿すこともできるぞ。当時と同じデザインのパッケージもイイ感じだ。



ドラゴンボールZ
スーパーDX
ドラゴンボール型
クッション

思わず7種類そろえたいくなる。直径26センチと、とても大きい!



スーパーロボット大戦
ディスプレイモデル

2月



ルバン三世
フィギュア付トレイ

廃墟に腰掛けるルバンと不二子のフィギュア。足元のトレイに小物を入れられるぞ。



機動戦士ガンダム
スペシャルクリアエディションモデル4

ガンダムとGファイターのアソート。いろいろ組み合わせて遊びたい。



スーパーマリオブラザーズ
カセット型デジタル音声キーホルダー

名作ファミコンソフト
ザ・スーパーマリオブラ
ザーズキーホルダー1
カセット裏側のボタン
を押すと、音声を取
り出す。音声がUPPの
音が鳴るのだ。

1月

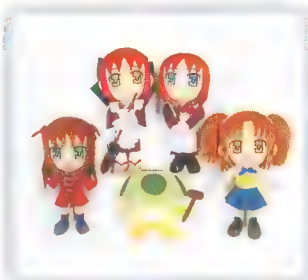
バンプレスト プライズ 内見会 レポート

2004年1、2、3月に登場予定のプライズアイテムが、先日開催されたバンプレストの内見会にて披露された。今から登場が待ち遠しいアイテムが目白押しで、目移りしてしまっただ。

6 月姫ぬいぐるみコレクション第二夜

ソルインターナショナル・10月登場・5種

10月からのアニメ放映を後押しするように「月姫」のぬいぐるみ第二弾が過爽と登場！琥珀と翡翠の双子に加え、マニアックな人気を誇るさつきと都古もカバー。まさにスキのないラインナップだ。



※写真は開発中の物です。実際の商品とは一部異なる予定です

ファンにはおなじみのキャラ「きのこ」も登場!



5 ドラゴンボールZ DXアクションフィギュア

バンプレスト・10月中旬登場・2種

クリアパーツで必殺技を再現!

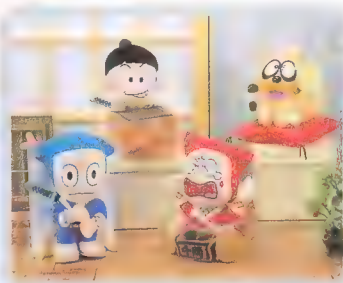


因縁のライバル、悟空とベジータのアクションフィギュア。11cmとお手ごろサイズながらも各関節が可動し、さまざまなポーズをとらせることができる。

9 忍者ハットリくん 和風スタイルぬいぐるみ

セガ・10月下旬登場・4種

往年の人気キャラハットリくんが、セガプライズに初登場。シンゾウや獅子丸、ケムマキもいるのでござるよ。ニンニン。



8 北斗の拳 ハイグレードフィギュア

セガ・10月中旬登場・2種

25センチと存在感抜群の、ケンシロウフィギュア。カラーバージョンのほかにも、コミックをイメージしたモノクロバージョンもあり。



7 頭文字D ブレイクタイムマグカップ

セガ・10月上旬登場・5種

シンプルなデザインが印象深いアフロのマグカップ。五種類のうち二種類はあつたかい飲み物を入れるとイラストが浮き出る仕組みになっているのだ。



11 ラブひなAgain エキストラクリスマスフィギュア

セガ・10月下旬登場・2種



こんなサンタなら大歓迎!!

「なる」と「しのぶ」がサンタガールになった! この魅惑のコスチュームはプライズだけのオリジナルなので、確実に手に入れておきたいところだ。

10 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア MAGMADIVER

セガ・10月下旬登場・3種



三者三様! あなたの好みはどれ?

今月のエヴァフィギュアは、TVアニメの第10話と第11話がモチーフ。綾波の水着、アスカ、マヤたちの私服姿を、好きなだけ目に焼き付けよう。

今月のプレゼント

今月も各メーカーから豪華なプレゼントが送られます。お楽しみに! 希望の方は64ページのプレゼントコーナーを必ず読んでください。

- 頭文字D ブレイクタイムマグカップ 5個セット3名様
- 忍者ハットリくん 和風スタイルぬいぐるみ 5個セット3名様
- Nintendo ファミコン&カセット インボックスセット 1個セット3名様
- 機動戦士ガンダム ビネットコレクション 5個セット3名様
- ドラゴンボールZ DXアクションフィギュア 2体セット2名様



CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー DXパネル&フィギュア

2004年に10周年を迎える「ヴァンパイア」シリーズ。その記念プライズがこれだ!



Nintendo スーパーDXファミコンコントローラクション

横幅42cmのビッグサイズクション。ファミコンロッキーが使っていたコントローラのサイズがこれくらいだった?



スーパーマリオブラザーズ 土管はんこ

ハンコをセットして押すと、土管からマリオやルイージが飛び出す!



頭文字D ミニチュアドライブマシン

ハンドルを左右に切るとハチロクと道路が動くぞ。よく見るとハンドル脇に水入りコップが!

G・C版「式神の城Ⅱ」発売記念大拡張号外版

グレート 式神タブロイド

ハー！ 大人気不定期連載中の『式神の城』マッシュブファンページ「式神タブロイド」が、堂々の増ページ化！ まあ、秋の特番SPみたいなモノと思ってくれい。関連情報の密度の濃い2ページを読めば、貴方の式神使役能力も絶対にアップするはずじゃて。

秋葉原の電気街に「式神の城Ⅱ」が出現！ 式神の城ギャラリー in メッセサンオー



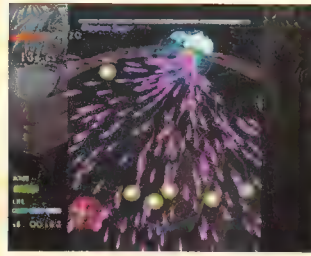
道行く人々の足を止めさせたG・C版「式神の城Ⅱ」。金使用のスーパープレイも披露された。



残念ながら現在は終了しているが、壁面に式神関連アイテムが多数展示されていたのだ。

ゲームキューブ版「式神の城Ⅱ」発売決定を記念し、東京・秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」にて、式神の城のイベントが行われた。設置されたG・C版の

試遊版には、多くのファンが集まっていた。同時に、メッセサンオーの二階では貴重なイラスト原画や、販促グッズなどを集めたミニ展示会が開催されていた。



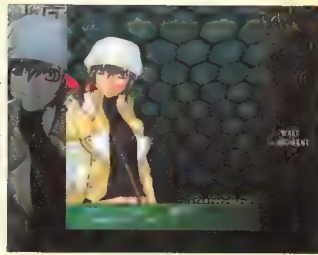
完全移植！

シューティングパートは、アーケイド版を100%移植。選択した面のみプレイができるフラクティビティモードで練習しよう。

ある日の編集部、一人のライターが「式神の城Ⅱ」を遊んでいた。だが、彼はいきなり頭を掻きむしりさげんだ。
「え、これ家庭用!? てっきり、アーケード版と思って遊んでいましたよ!」
ゲームキューブのコントローラーを持ってそりゃないだろう、そして彼はバカ野郎

デモ強化型!

ストーリーデモを鑑賞できるストリーリコレクションモードを搭載。しかも、2PでのストーリーデモのボイスはG・C版が初収録だ。



なのだろう、と思いつつも、それだけ高い移植度なのだ、と納得する。
「プログラシブモードに対応ですか! ゆかりの高解像度CGを自宅で、ノーパンライフで堪能します、それでは!」
と、CGを持ち帰ろうとしたらライターを、仁王剣貫通で沈黙させた。

ギャラリー モード搭載!

設定原画やボスターのイラストを開覧できる「ギャラリーモード」。特定クリア条件を満たすことで、出現するイラストも存在する。



2003.10.24.ON SALE!

タイトル:『式神の城Ⅱ』
プラットフォーム:ニンテンドーゲームキューブ
ジャンル:3D縦スクロールシューティング
発売日:2003年10月24日(金) 予定
価格:6,800円

初回25,000個
生産限定
招福!
クワンター招き猫
フィギュア

初回生産の25000個だけの限定生産という基調をきわまらないグレート招き猫フィギュア。ファンならずともほしくなるはずだ。これでキミの部屋にも福がやってくることだろう。

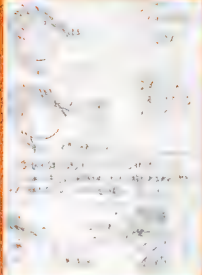
NINTENDO GAMECUBE

パッケージにも招き猫が! ロス市書からも防弾チョッキ代わりに注文が殺到しそうな勢いである。

©2001,2003 AlfaSystem Co.,Ltd. All rights reserved.
Published by Kids Station Inc.

7月5日締め切り集計分

長野県 タバサさん



式神では「地獄に落ちなッサイ!!」と叫びながら四方八方に目線レーザーを撒き散らすのです。ウンです。(園田)

東京都 TDL君



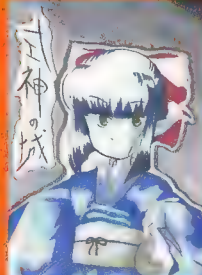
かわいい。私の描く、負のオーラを継ったワガメちゃんとは大違いです。(園田)

大阪府 KAZUさん



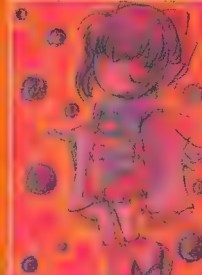
特別賞の作品の中でも、一際際立った美しさで御座いました。(園田)

熊本県 どんぐりす君



絵柄というか雰囲気というか、「和」テイストが前面に出ていますね。表情にちょっとしたほのぼのさを感じられるのもGOODです。(NAOKI)

大阪府 おくりるさん



カワイイ表現のワガメちゃん。ゲーム中の表現にうまく合わせてありますね。ゲーム中ではいまいち自立たなかつたので、ちょっと反省してます。(NAOKI)

6月5日締め切り集計分

スコアライアルの一端として、スコアと共に送られた作品をアルファ・システムが選考したのが、この特別賞だ。それらを、デザイナー園田氏のコメント付きで発表します。タブロイドあてのイラストも掲載増!

アルファシステム特別賞発表イラスト グレートイラストスペシャル!



みんなは、ニンテンドーゲームキューブ版「式神の城Ⅱ」の発売元キッズステーションをご存知かしら? キッズステーションとは、幼児向け番組からヒットアニメまで親子で楽しめる番組を放映する、娯楽専門チャンネルなんだ。アニメの「ガンバレード・マーチ」もバッチリ放送。スカイパーフェクトTVや、ケーブルTVに加入して、日が一日本キッズを見ようぜ。

漫画

「マガジンZ」12月号より連載スタート!

10月末発売の「マガジンZ」12月号から、漫画版「式神の城」堂々連載スタート!

右のイラストが、漫画「式神の城」の予告カットだ。執筆作業は、是空とおる先生(脚本)とたかなぎ優名先生(漫画)の強力タッグで行なわれる。両先生とも、多数のゲームアンソロジーコミックなどに作品を提供しているぞ。漫画版では、ゲームとは一風違う、新しい「式神の城」の魅力を発見できるはずだ!



講談社の「マガジンZ」とは?

講談社より毎月月末に発行されているコミック誌が「マガジンZ」だ。アニメやゲームと連動した、いわゆるメディアミックスコミックが数多く連載されている月刊誌なのだ。ゲームを原作とした作品では、「カルトセフト」、「サクラ大戦」漫画版、などが連載中。

右はマガジンZ10月号の表紙。総ページ数は平均700ページ前後で多種多様な漫画が目白押し。読み応えは十分だぞ。月末は、アルカディアと併せて購読していただきたい!



設定資料集

自分でも好きなゲームのメディアアミックスに参加できて、驚きつつも光栄に思います。どのキャラも個性的で、これから漫画で動かすのが楽しみです。(たかなぎ優名)

ふえるマガジもビックリ!

式神の城 マルチメディア展開!

式神の城のムーブメントが、ほかのメディアに次々と波及した! 漫画版、小説版などを始め、式神関連アイテムを大紹介するぞ。

設定資料集

エンターブレイン刊 「式神の城II 公式設定資料集(仮)」

膨大な設定資料を、余すことなく掲載したゴージャスな一冊だ! 「式神の城II」本の大辞林的決定版として一家に二、三冊は常備してくれ。なんと、特典DVDビデオも付く予定なので、熱い期待を寄せてほしい!



小説 「式神の城 Gunsmoke Witch」

我がエンターブレインのファミ通文庫から発売された「式神の城 Gunsmoke Witch」は、第二次大戦末期のふみこたん(21)がメインキャストという設定の小説だ。著者は、小説第一弾の「式神の城 O.V.E.R.S ver 0.81」を執筆された海法紀光先生。

10月に「式神の城 陽の巻(仮)」刊行! 日本弾避け文学第三弾! 光太郎と小夜の二人を中心にゲームのストーリーを完全補完しているぞ。11月には裏のストーリーを描いた「陰の巻」が発売予定。



イラストはアルファ・システム様ご提供。小説内のカットもかなりのお宝。

©2001, 2003 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Licensed by Kids Station Inc.

音楽

9月にキッズステーションより発売された「式神の城II オリジナルサウンドトラック」。CD特典は、式神音楽スタッフによるライナーノーツが収録されたブックレット、そしてオリジナルカードの封入だ。詳しくはアルファシステムのHPへGOだ!



10月発売予定!! Web通販のみ!

アルファシステムHP <http://www.alfasystem.net>

☆玉藻 ももる伍長さん
☆ハットのリボンがかわいい。ストライプのソックスもかわいいうちうか、どのパーツもカワイイ要素なので、だれかフィギュアにしてください。



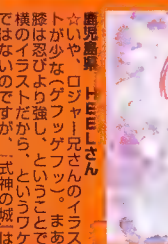
栗京都 一輝ゆきさん
☆このカプリングのイラストも実に多数寄せられました。ふみこさまの爛々と輝く眼孔に、5000ふみこを進呈したい気分です。よね 金先生



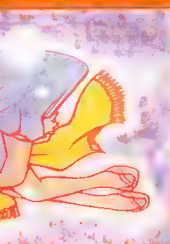
栗京都 G.G.G.さん
☆元の髪型もさきほど以上に存在感に魅了するには? このイラストでは、気怠そうに歩く幼乃丈の姿に、押しつけがましくもないデザインが介在して下さるね。



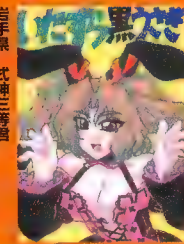
藤原 龍馬 Hana Takaさん
☆いや、ロジャー兄さんのイラストが少な(グッブッ)。まあ、藤原は喜びより強し、ということではいいのですが、式神の城は横スクロールシューティングにしては面白そうだと感じます。



岩手県 式神部 龍馬さん
☆元の髪型もさきほど以上に存在感に魅了するには? このイラストでは、気怠そうに歩く幼乃丈の姿に、押しつけがましくもないデザインが介在して下さるね。



岩手県 式神部 龍馬さん
☆元の髪型もさきほど以上に存在感に魅了するには? このイラストでは、気怠そうに歩く幼乃丈の姿に、押しつけがましくもないデザインが介在して下さるね。



8月5日締め切り集計分

東京都 ダンディー君



このまま登場キャラ全員出して、カードゲームでも作ってほしい感じがしませんか(笑)。みんなこんな感じのカワイイキャラになるんでしょね。(NAOKI)

兵庫県 PFAさん



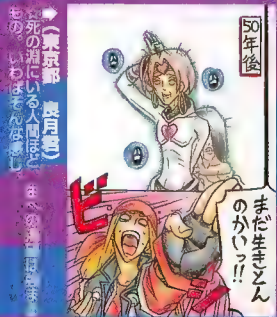
光太郎の女の子人気はすごいですね。やはり一途に突っ走る感じがいいのでしょうか。学ランがいいのでしょうか。バカな所がいいのでしょうか(笑)。(NAOKI)

ゲーム典

今まで、不定期掲載にも関わらず「式神タロイド」への投稿を続けてくれたみんなありがとう! 参加者全員への感謝の意を込めて、グレータープレゼントがあるのだ。全投稿者の中から抽選で、式神の城Tシャツ(柄は秘密)を3名様、マウスパッドを10名様にプレゼント。それでは、「式神の城」シリーズの続編(あるの?)が出るころに、またお会いしましょう!

タイムスリップ! アリセル君!

ギルティキャラの○年前、○年後を想像しよう! つてのが当コーナーの趣旨です。



さらに精進するギルティパレードパーティー

GGXX

アムレツのイゼク

いまだ衰えぬギルティ人気に、さらに油を注ぐのごとく続編新作もついに大発表! 当コーナーも容赦なく盛り上げていくので、応援よろしく!

ガトリングアーティスト!

ギルティ関連のイラストを大募集中の当コーナーですが、CGでの投稿も受け付けておりますので、巻末の投稿規程をよく読んでご参加ください。濁!



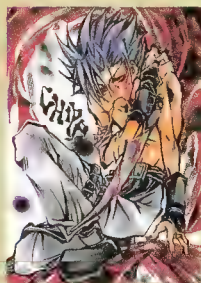
◆(神奈川県 レオ君)
☆微笑ましい返り討ちの図。明日を信じて再チャレンジ! 後ろの生体兵器が必要以上に挑発しているのが気になりますが、大統領の座を目指してファイト〜。



◆(北海道 月光庵さん)
☆一秒魅せれば、百年ハマル。その腫こそ、一撃必殺。



◆(大阪府 桃空輝さん)
☆かわいらしいんだけど、不敵さは健在ってのがヨイですな。



◆(青森県 結城真実さん)
☆停滞を許すな。痛みの方だけ、前に進め。



◆(青森県 那音撫キサヤさん)
☆線に“紗夢”っぽさがあります。一筋縄ではいかないよーな。



◆(京都府 むさえびごさん)
☆玩具としては、取り扱い注意な感じがアリアリとしませんか?!

◆(東京都 矢野口紅子さん)
☆フア、ファンタスティック!! 一瞬、ギルティコーナーだということ忘れりゅ〜。

インフォメーションXX

さてさて! ついに本家ギルティも最新作が登場……ということは、当コーナーもリニューアルの季節! さらに熱くアグレッシブに、近々大リニューアル予定です!! お楽しみに〜。



どうなる期待の新作? ちなみに、今回の“石塚NOW”は一回お休みです。



◆(広島県 七原ひんごさん)
☆こんなに可愛い、いたずらっかが家に来たら、菓子を根こそぎもってかれそうDA! [満足84%]



◆(千葉県 藤原ロロのほろろさん)
☆家庭を守ってこそ真の強さ。そのうちの主軸に連れ取れるわけにはいかへん!! [満足81%]



◆(富山県 青柳裕さん)
☆お母様の王道を行く武闘派。中国四千年の妖艶さにメロメロいそぐ。あれ? [満足80%]

スリッパ更迭お婆部屋ッ

回を重ねるごとに投稿密度が増している衣裳部屋ですが、あまりの人気に掲載スペースが不足気味の巻。今度、読者投票を巻き込んでコンテストでも開いてみようかという声も。



◆(神奈川県 アイロンさん)
☆ウェスターな装いも漢っぽい上げるにはもってこい。カットジーンズかまふしすざらあ! [満足93%]



◆(東京都 墨桐真唯君)
☆漢の家徴にして猛者の証ともいえる学ラン。んが、逆に脱っぽさが増しているのはなぜ。[満足83%]

ワンフェス2003 [夏]

～立体貴族スペシャルセレクション・後編～



A, B ムクロ (『ウォーザード』) / ゼノビア (『クレオパトラフォーチュン・プラス』) / CHEMICAL REACTION / 『忍者マスターを目標してガンバリマス。』 / 『キャプコム』シリーズの完結を迎えて、ついに新シリーズに突入! ゼノビアもパトラ子とセットでいい感じ!

C サラ・ブライアント (『バーチャファイター4』) / Ab=flug / 『筋肉の付け方などにこだわって作りました。』 / 『実は意外と少ないバーチャファイターの立体物。需要は有るような気がしますが。』

D, E 斑鳩 (『斑鳩』) / シルバーソード (『バトルガレック』) / 『シルバーソードは、大気圏を飛ぶような形にするのに苦労しました。』 / 『冬フェスでも紹介した斑鳩の着色ver.と『バトルガレック』の名機シルバーソードの勇姿を見よ! ちなみに『ガレック』はシリーズ化するそうなので、要注目です。』

F モリガン (『ヴァンパイア』) / B・カンパニー / 『今回はヒップラインに重点を置いて作りました。』 / 『実はモリガンらしいポーズが◎。いろいろな角度から見ても楽しめるので、日替わりでアングルを変えて飾れるぞ。』

G 蔵土緑紗夢 (『ギルティギアX』) / thrash and trash / 『とにかく自分が満足できるまでやりました。』 / 『写真では分りにくいかもかもしれませんが、30cmをゆうに越えるビックモデル! 迫力と華美に満ちた力作です。』

H, I キャミィ (『スーパーストリートファイターII』) / G-DOME / 『なるべく原作のイメージを忠実に再現することを心がけて作りました。』 / 『有名原作者・近藤貞之氏入魂の一作。表情の“らしさ”と、ボディラインが見事ですな。』

J, K 春雄 (『ストリートファイターII'ターボ』) / REFLECT / 『また足のラインにこだわってみました。』 / 『中華美女ならではの顔の凛々しさが目立ちます。“格好いい春雄”こそ、ゲームイメージに一番近いといえましょ。』

L, M, N ふみこ・O・ヴァンシュタイン (『式神の城』) / つるや / 『制服は設定に忠実に作りました。ミニタリ+モエのバランスが絶妙! アルファさま、これからもキャラが生きるゲームをお願いします!』 / 『今回最大のオススメにして、グラスマニアのご神体ともいえる完成度を誇る作品がコレ! 帽子が着脱可能なポイント。表情の不敵な気品が“ふみこ”らしいですね。』

立体貴族

～わたちのコレクション～

年から年中パーサーカー状態にして、ニュートロンジャマーキャンセラー搭載ページの「立体貴族」。今月は夏ワンフェスレポートの後編と、8月に開催された総合ホビーイベント「C3」のご紹介をしちゃう俺たちのさ。今回紹介した立体物を見て鼻息を荒くしたら、今度は実際に会場に足を運んでみるしかねえっぺよ!

C3 - 2003 最新レポート

夏休みも終わりに差し掛かった8月23、24両日に、幕張メッセではホビーとガンダムとスバルロボの祭典、“C3”が開催されました。24日には個人ディーラーが当日版権の立体物(サンライズ系中心)を販売しており、ホビっ子の心を熱く燃え立たせてたZO。来年も楽しみですね。



アーケードでの正式稼働に先駆けて、「機動戦士Zガンダム エウロコvs.ディターンズ」も出展された。連日、列が絶えなかったほどの大人気ぶり。



無論、アルカディアン心をくすぐるアイテムも多数出展されておりました。ほ、欲スィー!



“あ! お代官様展”で出展されていたトラン&六。姉女子も欲しくなるであろうアイテムも多数出展されてますので、一度ワンフェス覗いてみては。



コミックマーケット64特集!!

◆ポップンミュージック アッシュコ(倉月 衣奈さん)
夏コミでもポップンコスには人気が高い! 衣装は倉月さんの友人、政高美さんが作成したそうです。細かい部分もツツド



◆FFXII ユウナ(桜井 南さん)
大人気FFXIIよりスタイル抜群のユウナ。ポーシングもしっかり研究されていてかわいいです。



Fool so good style



◆カンパレードマーチ 土鐘亨(土鐘あみさん)
ガンバレードマーチの土鐘亨! 顔面が重厚で、可動性もバツチリ! まさに本物のような出来栄です。



◆ビートニトロX エリカ美(原さくら) 土師あみさん
仲良しなメンバーの集まり! エリカ美の衣装は土師あみさんが作成したそうです。



◆アニメ店長 只沢命斗(ミアさん)、股鬼ガイ(みことさん)
アニメ店長の命斗とガイです。キャラクターの雰囲気バッチリ出ています。



◆GGXX プリジット(高坂れんむさん)
夏らしくさわやかな雰囲気プリジット。背景の海と衣装がうまくマッチしていいですね。



◆式神の城II ロジャー=サスケ(藤宮彰二さん)、ニーキ=ゴージャスブルー(あずみ安良さん)、日向玄乃文(教官さん)
完成度の高い「式神の城II」合わせ。キャラのバランスがまとまっています。



◆幻想水滸伝3 アイラ(あしゆらんさん)、ヒューゴ(まひろさん)
作りが凝っていて、とてもいいですね。肌の色まできっちり再現。さすがです。

コスプレパレード

Vol.42

担当・中里毅(SKP)
協力・(株)コスバ

今日は夏コミとこの特集! 夏コミは大層で、気運も肌寒く感じられたものの、夏コミにだけお楽しみだったコスプレパレードも、この特集で盛りだくさん! 夏コミは

GOSU AGENCY-SUNRISE

連邦軍制服 9,800YEN
頭周り58cm Free

地球連邦軍ベルト 9,800YEN
M/L(穴3ヶ所)
M/70/74/78(cm)
L/81/85/89(cm)

地球連邦軍制服(女子) 24,800YEN
S M L

地球連邦軍制服(男子) 24,800YEN
S M L

機動戦士ガンダムシリーズ

連合軍男子制服 29,800YEN
SS S M L

ティターンズ制服 24,800YEN

連合軍女子制服(ピンク) 29,800YEN
SS S M L

連合軍女子制服(エンジ) 39,800YEN
SS S M L

ガンダムSEED 発売決定!

連合軍制服(男子&女子) ザフト軍男子制服が登場!

近日公開
連合軍女子制服(ピンク) 29,800YEN
近日公開
ザフト軍男子制服(エンジ) 39,800YEN

コスプレのオラスター!

秋葉原店 TEL/FAX 03-3526-6877
〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-15-SMNビル2F
営業時間:平日/11:00~20:00、土日祝/11:00~19:00 年中無休

渋谷店 TEL/FAX 03-3770-3383
〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5-3 萩原ビル2F
営業時間:12:00~20:00 水曜定休

GOSPA Shop 最新情報は www.cospa.com
CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT

「夏の最後の大型イベント」 「コスプレポート！」

夏コミの1週間後、8月23・24日に幕張メッセにて、キャラクタール文化の祭典「Cultural Convention of Characters 2003」通称「C3」が開催され



ました！会場はロボットと天使をテーマにしたガレージキック、ドールなどが並び、賑わっていましたよ。23日に行なわれたコスプレイベント「COSPAA WAVE in C3」も、参加者は総数700名を超える大盛況！今年の一番人気は何といっても「機動戦士ガンダムSEED」。そして、「ストリートファイター」、シリーズの撮影用バックパネルが用意された会場内では、コスプレイヤーさんたちが撮影を楽しんでいました。メインステー



ジの最後を飾った「ジャンル別コスプレコンテスト」も大熱戦。当コーナー注目の「CAPCOM ジャンルコンテスト」は、昨年同様いろいろなゲームが登場。「ヴァンパイア」、「ストリートファイター」シリーズから「逆転裁判」まで、どのコスプレイヤーさんでもCAPCOM愛に溢れていました！

ストリートファイター15周年を記念してイベントを開催。その内容はなんとクラブイベント！ 東京・名古屋・大阪・福岡の4大都市で今秋ストリートファイターのクラブ・イベントが開催決定いたしました！バックに流れる音楽はストリートファイターシリーズの名盤サントラのクラブ・リミックス！もちろん、ここで紹介するからには、コスプレも大歓迎なイベントです！コスプレイヤーの皆さん、こだわりのキャラ、お気に入りの曲で踊り明かしましょう！開催日や会場などの詳しい情報は、コスバのホームページで要チェック！

COSPAホームページ <http://www.cospa.com>



◆機動戦士ガンダムSEED ラオス・ランラン(霧永くみみ)さん
大人気のガンダムSEEDより歌姫ラクス・クライン、小道具のハロも、せむぎんSEEDカラーバージョンです！



◆ポッピンミュージック ミルク(ウリサカライム)さん
何ともキュートなミルクちゃんです！ポーズ、表情とも大変人気ぴったり。今にもウロロートが聞こえてきそうです！



◆覚悟のススメ 舞踏覚悟(覚悟元一)さん
うわぁスコイ！「覚悟のススメ」から強化外骨格「零」をまとった覚悟覚悟のコスプレです！まさに覚悟完了！



◆ヴァンパイアセイヴァー リリス(ふみにゃんさん)さん
「ヴァンパイアセイバー」より妖艶な雰囲気のリリス。コンテラストでも素晴らしいボーシングを披露してくれました！

投函型お手紙大募集！

「覚悟のススメ」

通販方法

- ①まずはお電話又はメールにて商品の在庫を確認してください。
- ②ご注文の際は商品名、サイズ、色、数量、お客様の住所、氏名、電話番号を担当者にお伝えください。
- ③代金のお支払いは、商品と引換えになっております。商品お届けの際に「商品代金+送料(500円)+代引手数料(500円)」×1.05(消費税)を配達員にお支払いください。
- ④お電話、メール、以外でのご注文は、FAX、封書、ハガキで上記手順①～③と同順にてご注文ください。

〒150-0044 東京都渋谷区神泉町7-6声沢ビル2F
(株)コスバ通販センター「通販アルカディア07係」
TEL 03-3770-3699
FAX 03-3770-9505まで
営業時間 11:00～18:00(日祝定休)
【カタログ請求】上記通販センター住所「カタログARC係」まで宛名シールを同封してご請求ください。

ストリートファイターシリーズ

春麗コスチュームセット ©CAPCOM
34,800YEN

春麗リストバンド ©CAPCOM
9,800YEN
ソフト製

ガンバレードマーチ

～新たなる行軍～

ガンバレードマーチ 女子制服 ©GCEI-project GPM
39,800YEN

ガンバレードマーチ 男子制服 ©GCEI-project GPM
44,800YEN

D・N・ANGEL

女子制服 ©45期ゆきま(角) | 商品 / Project: D・N・A-天使翼
39,800YEN

今号のナイスブリ!!



萌えみ! ミッドナイト学園
 (大塚 勇) ムンパ(萌えみ)さん
 ミッドナイトのイチャイチャ、女子は外見学園の「萌えみ」さん

ブリするが、ブリされるか……道は、ただ一つ。

第一次 ブリセル大作戦α

編集者と共有から、「ダンパハイセイヴァー」に登場するデミトリさまが使う魔法「ミッドナイトプリズ」を? この魔法は、女をより麗しく変身させ、男性を女性にミューテーションさせるという性質を持つよアーツ! このミッドナイトプリズにあやかが決定し、いつの間にかA-Fro内で市民権を得たコーナーが「ブリセル大作戦」なんよ。今回はデミトリさま「SNK VS. カプコン SVCカオス」出版記念の特典として、コーナー初のカラー演出! 担当アフロの二人も、乙女化してお届けする。



(神奈川県 スモモさん)
 PV撮影風景のコンパニのよぶと、アフロの常備品のゆい、先にお届けする



(愛知県 みなぎゆうさん)
 トランスダンスと踊るゆい、おまけのゆい、おまけのゆい、おまけのゆい



(北海道 遥風とがきさん)
 遥風とがきさん、おまけのゆい、おまけのゆい、おまけのゆい



(埼玉県 美子さん)
 女性化しても、スモモが太さには逆効果、おまけのゆい



(神奈川県 だんなさん)
 神奈川のすま、おまけのゆい、おまけのゆい、おまけのゆい



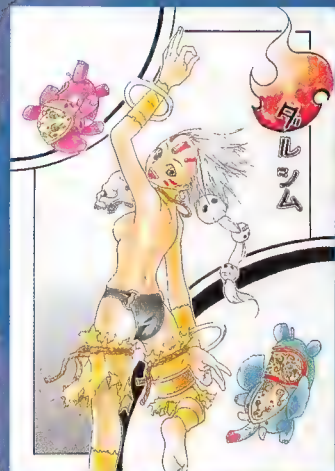
(埼玉県 貴文さん)
 伊達系好きでかなりのオチンバさんと見た、おまけのゆい



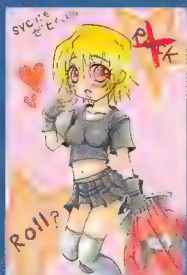
(静岡県 NABAさん)
 会社で働く人々アフロ、おまけのゆい、おまけのゆい



(新潟県 飛鷹依さん)
 ミニスカ、プリズの対象にアフロ、おまけのゆい、おまけのゆい



(東京都 よしこさん)
 手足がスリムと美しいスタイル、おまけのゆい、おまけのゆい



(宮城県 69さん)
 テリーとギースが目目色、おまけのゆい、おまけのゆい



(京都府 むさびこさん)
 同僚さん組への会話を、おまけのゆい、おまけのゆい



(神奈川県 杉崎佑さん)
 目見一杯の女剣士、おまけのゆい、おまけのゆい



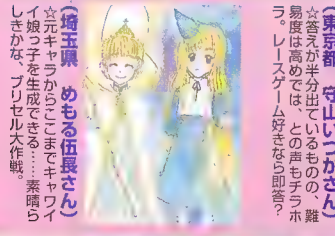
(神奈川県 アイロン君)
 AAAAGH!! 今回の俺サマのクソイチャオシは、ザベルプリのクソイチャ! ギターを弾く姉御っていいよ!

田淵健ヲオヴィツチ賞



(東京都 ゲコゲハさん)
 ちくプリンおすすめはコチラ、(サイヴァリア2)のプリズですの! いろいろな意味でBUZZってんなあ(ブハー)。

カイゼルちくプリン賞



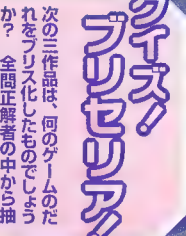
(埼玉県 めもる由良さん)
 ☆元キャラから☆おまけのゆい、おまけのゆい、おまけのゆい



(東京都 守山いつかさん)
 ☆答えが半分出ているもの、おまけのゆい、おまけのゆい



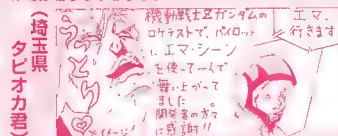
(道志県 武神三さん)
 ☆これはおまけのゆい、おまけのゆい



(道志県 武神三さん)
 ☆これはおまけのゆい、おまけのゆい

アフロ グレースケール

君たちの、ゲームに対する主張を公開するコーナー、それが「アフログレースケール」だ。ゲームセンターに関することなら、どんな話題でもオケー。フィードバック重視でもいいので、ひとまず君の想いを送ってみてはどうじゃろうか。



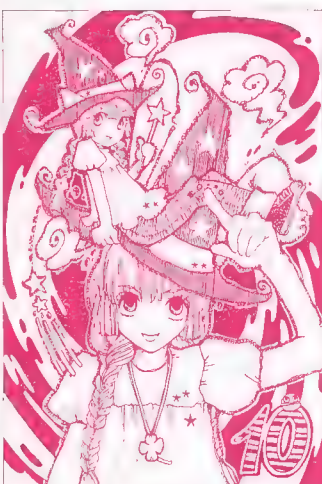
(埼玉県 太ヒオカ君)

ゲーセンの 禁煙デー推奨派

ゲームセンターでゲーム

を楽しむ瞬間は皆、至福のひとつを味わっているに違いない。白熱する対戦や、クリアした時の爽快感というものは格別である。

だが、その気持ちを一瞬にして不快感へと誘ってしまうものがある。タバコの煙だ。嫌煙派かつ喘息持ちである私にとってそれは不快なものであり、憎むべきものである。そもそも、年齢的に吸えないはずの少年が多く来る場所であるゲーセンに、なぜ灰皿が置いてあるかが理解できない。



(大阪府 カトウデジ太さん)
☆深夜のリサイクルは、空の上でだれかが聞いている。星の世界まで、この首を擡げん。



(大阪府 華南さん)
☆平和って何だろう……



(兵庫県 ナナミ藍さん)
☆エンジ妹一丸行きのところをキャッチ。水使い、炎使いと来たら何使いですか？ 猫使い？



(東京都 美緒さん)
☆もっとプリプリってやつかい(それはミキティ)。発狂プリセルに新戦士誕生の予感。

次のページはこんなんばかり！
プリセル特集へ行くのは怖くないか!?

夕方ごろから大人の入店もあるから……といえはそれまでだが、それでは子供にタバコを吸わせるきっかけを作ってしまったといっても過言ではない。

ゲーセンは悪い場所というイメージを払拭させ、多くの人間が楽しめる環境にする事こそが、これからのゲームセンターが生き残っていくのに重要だと思う。

私はタバコを吸う人自体を悪く言う嫌煙派ではないので、すべての人間にタバコをやめろとは言わない。けれど、あれだけ密閉した空間でタバコを何本も吸われると、非常に迷惑だということも実感してもらいたい。

ゲーセンの中には喫煙ルームのようなものが存在して、そこだけでタバコを吸えるようにしている場所も有るが、多くの場合、コンパネに灰皿が置かれていて、

マナーを守らない客がコンパネでタバコをもみ消して、吸い殻を放り捨てて帰っていく。それを注意することも無く、さっさと片付ける店員。立ち上げれば、店内には由をさまよう煙が至る所に充満している。

「タバコが嫌ならここに来ないでいい」
そんな言葉を聞いた事があった。常連の喫煙派の客だ。言い返すことなどできない。当然だ。嫌ならゲーセンに来なければいい。けれど、それでは何の解決もなされたい。

喫煙者のエゴや禁煙者の主張でゲーセンが成り立っているわけではない。ゲームが好きだという純粋な気持ちと一枚のコインを入れ、プレイを楽しませることでゲーセンは成り立っているのだ。

人間集まれば、必ずいざこざが生じる。互いに嫌な部分があるかもしれないが、譲り合っていけば、必ず問題は解決されるはずだ。

休みの日には多くの子供がゲーセンに来る事だろう。そこで全国のゲームセンター経営者にもお願いしたい。休日や夏休みなどの大型休暇には禁煙デーを作る事から始めてほしい。楽しい環境と楽しいゲームライフを送るために。

(埼玉県 snakee君)
☆「snakee君の意見は喫煙家諸氏にはキツ過ぎる面もあると思うけど……喫煙派のちくわ君はゲーセン内で吸うべきというのかね?」

「ちくわ君! 自分はゲーム中タバコを吸うことがあります。周囲に中高生らしき人がいるかどうか確かめ、いた場合は吸うのをやめます」

「中生の多い時間(は?)」
「ちくわ君! 僕も吸うときはいつそう注意するよ!」
「より広い心で、よりよいゲーセンコミュニケーション!」



(宮城県 STO君)
Hくおっパキ(キ)に依っているじゃねーの! 八ガキ裏のオマケも本宮調の奇跡よ。



好きなら買通する しかないんだよ!

☆フアンの真なる心の叫びが続く届いております! 新作を待ち焦がれたあの気持ち、この胸に再び去来さっ。いつもお世話になっている(持ちキャラ)以外の懐かし面も使ってみよう!

『P R I D E G P 2 0』にロシアの赤きサイクロンは出場しないのですか? ノゲイラに勝てるのはヤツしはいねえー!

(滋賀県 KUNP君)
☆トシ・フレイ氏に対抗できるのは市長しかいねえー! あ、頬をつたう涙は何?

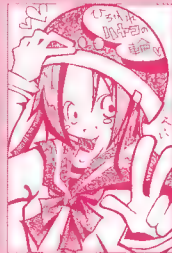
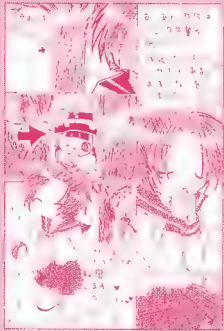
『サ ムライスピリッツ』は全員試すとして、いつもお世話になっている人か、なかなか使えなかった人々か! あなたならどう?」

(千葉県 サカエコウさん)
☆その努力は、決して無駄にはならない(ハズ)。リアル弧月斬やリアル燕返しはマジ怪我するので、そこそこしておこっ。by 当時、警察剣道でこっそり練習した担当より。

ハヤコ スペシャル

7月号の満月だんごさんのハヤコ漫画強制掲載を皮切りに、続々と寄せられたハヤコプリセル! あれ……本物より投稿数が多いような……

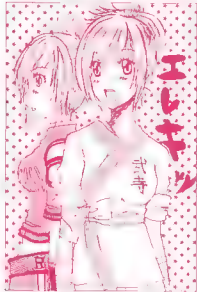
(滋賀県 満月だんごさん)
ハヤコで書き始めたハヤコ漫画から抜粋
ハヤコに黒いのがミソだ



(神奈川県 謎ユキさん)
☆思わず初投稿にハヤコを選んでもう君の決意、しかと受け取った。



(福岡県 鈴山すみれさん)
☆一人、また一人と投稿者が…… 何か企画をやりたいならんのか?!



(埼玉県 めもる伍長さん)
☆作業衣がかわいい、8点。髪型を変える必要無くて楽ですなあ(笑)。



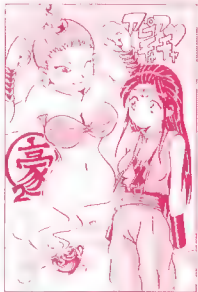
(北海道 河瀬ときをさん)
☆やんちゃなイメージそのまま。次はハヤコも描いてくんしゃい。



(静岡県 ココロザシノさん)
H "6th style" から "VJ ARMY" のキャラクターをプリセル!! 狙いどころがグッド。



(神奈川県 MSY君)
☆だれ!? と一瞬思ったが、ギルティ医の方じゃないのさ! こいつは治療されたいぜえええ。



(愛媛県 ikechy君)
☆プリセル化しても頼れそう。とりあえずは続編出場祈願をしとくべし(泣)



(滋賀県 子葉さん)
☆組み合わせが自然過ぎて、ついついプリセルエナジーが入ってるのを忘れるという。



(宮城県 ウタノ鋭利さん) e.e.
☆純爛、ヒップロック姐御。十二分に成立してて素晴らしいえあ!



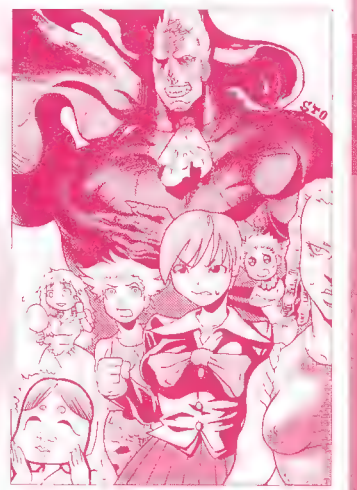
(大阪府 狩集貴巳江さん)
H アッパー系ガールズバンドみたいでヨイです。イキのいい音、聞かせてくれそう。

アルカディア 大瀑布

真打さってのタイタニトとして送られて嬉数年、H 気象もおととい来やがれとばかりに大発表する。ドキワクバラエティコーナーが、今月もやってのよったでええ。腹まんごシゴウしゃげちやる!

第一次 プリセル大戦α

カラーページで精神的ダメージを受けた受けた方々に、さらに追い討ちをかけるがごとく、モノクロページでもプリセル開催! 本家本元の大瀑布仕込みのプリセルソウルを味わってつかあさい。



(宮城県 STO君)
H 迫るアイデンティティの危機! 今こそ乙女心を怒りに変えるのよっ!

(神奈川県 れもんさん)
☆なぜかボエは折り曲げ厳禁イラスト登載率多し。

(三重県 天地垂下羽さん)
☆こまで念を押されると、気を付けざるを得まい。

(東京都 良月君)
☆インク問題に悩んでいた氏。ネタ的にはハカキの裏表。

折曲げ厳禁カット集

「折曲げちゃダメよ」という郵便局へのメッセージにイラストを添えてしまう 刷の者であり、投稿者の業でもありますな。

(神奈川県 鳳凰寺嵐さん)
☆いつも関節折り曲げてる人に言われてもなあ、とか。

(静岡県 秋津亮さん)
☆「水濡れ厳禁」も一緒に書けば、なお安心よ。

(東京都 夏目リョウさん)
☆封筒を開けると、中にまでイラストが描いてある二段階方式。エンターテイナー過ぎやねん!

オモシロ封筒時集 2003年 初秋

「何故にそこまで?」と感激のあまり落涙してしまうオモシロ封筒が絶えない今日このごろでありますゆえ、ちょっと特集しておきます。

(静岡県 相模玲士さん)
☆この派手で届いてしまうのだ! 郵政省は寛大かつ優秀ですネ。

M無理想 M無解決 ターボ

シリーズを重ねると、いつかは“ゼロ”をタイトルに付けたくるのが日本人ですか。そこで、サムスピゼロ以降のタイトルを予想。餓狼伝説0! 龍虎の拳・零! KOFは……'93? (鳥根県 タメRYTHEM君) ☆日本人ならずとも、最近タイトルに“ゼロ”を付ける風習が蔓延しているっぺです。ゼロの観念の本家であるインド〜イスラム圏ではどうなんでしょう、ゼロブームは。

最近、文章ネタがハイテンションだと思えます。掲載されるには、サイクバースト(黄)をプチ当てた並のテンションが必要ですか? それとも、控えめなネタでスペースを勝ち取ってこそ、大人の漢ですか? (群馬県 天獄君) ☆テンションの高低にかかわらず、人々の視線を揺らすネタならニュープロブレム。自分のノリと芸風を信じて投稿すべし。

『F-ZERO』が楽しすぎる! 家庭用の[GX]も買ったので、ゲーセンで味わった楽しさを

読者さまのアンケートハガキより、ゲームの日常生活やその他モロモロをお届けする「MMT」のお時間がやってまいりました。「祝・アウトランシリーズ最新作! 新たな興奮と感動との出会いは、これまでに未知との遭遇だけに! “会つたらん(宇宙人)”“なんちゃってプー!”などという、過去最大級に寒い自作自演もアリ。

家まで引きずってきてる感覚がスゴクイ! 運動が見事!! アルカディアでもっとも取り上げてほしいです。(兵庫県 KENJI君) ☆家ではコーナリングの細かいライン取りやセッティングを試し、ゲーセンではステアリングを握って世界に完全没入! それぞれの場所で異なった魅力を発揮しつつ、一つのゲームを盛り上げているのは素晴らしい。もっとこういう興奮が欲しいですな。

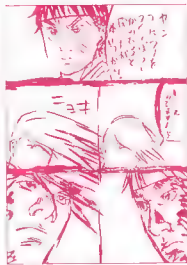
アーケードで使用するカードって、各メーカーともほとんど同サイズじゃないですか。にもかかわらず、各社の考え方の違いで使用限界が違ったり、しばらく使わないと期限切れになるものも有りますよね。一度、リスト化してくれると助かります。インストカードには、そのあたりのことを書いてない場合が多いので……。 (兵庫県 KENJI君) ☆アルカディアでもゲームの紹介・攻略ページに“カード詳細情報リスト”なるものを掲載し、カードの種類や使用回数、価格などを併記してくれると助かりますね。……って、やりましょう、ええ。

A-Fro漫画道場

バラエティが豊か過ぎるアーケード漫画が読める! ゲーム必読のダイナマイトコーナー、そいつが「A-Fro漫画道場」さ!



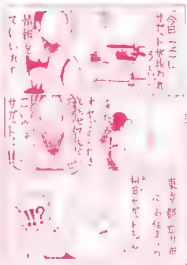
(埼玉県 ox君) ☆みんな心にドラゴンを宿し過ぎじゃ! 年に一人は輩出されていますね、この業界。



(千葉県 なす君) ☆たたいた走る真実の向こうに、言葉は要らない。過ぎじゃ! 年に一人は輩出さうともこれが風の拳。



(愛知県 そたい君) ☆残星をも凍てつかせる今月のSG。このまま、蒼い星は氷河期に……



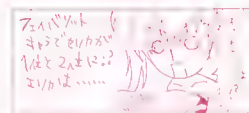
(京都府 もんて君) ☆おおい、思わず住民票調べちゃったじゃねえの! (ちょっとだけうそ)



(大阪府 江坂ウツさん) ☆ポップンにもマッスルレボリューションの波が、俺の筋肉に火を点ける。



(東京都 QQQ君) ☆ムサPはプラネットに入れるのか? みんな、見かけたら即コンシュートだ。



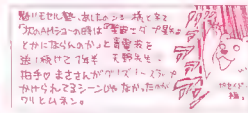
↑(広島県 桜木マナさん) セっかく一位とったのに~



↑(神奈川県 天川君) ☆道着は世界のユニフォームだ



↑(福岡県 まさ。さん) ☆9月号表紙の舞はそれっぽかったNE



↑(神奈川県 公式さん) ☆黄金聖衣十二ピセ宮嶺をお楽しみに



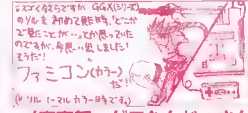
↑(鳥取県 72さん) ☆人生の目標の一つにすべし。



↑(熊本県 森矢チナツさん) ☆思う壺であります。この調子でゴー。



↑(千葉県 谷沢和紀さん) レットアーリーマの着ぐるみも着え~



↑(東京都 ゲロもんじゃさん) ☆ばれてましたか。



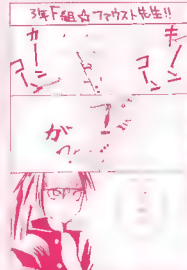
↑(大阪府 DancingCatさん) ☆君もバディゴリアンにならないか。



↑(滋賀県 けいまる君) ☆それが俺たちの生き様さ。



(岩手県 きりふ風丸さん) ☆心ナコム法。80年代コントみだいでヨイ。



(兵庫県 ナナミ藍さん) ☆展開のスピーディーさを買ひ。読後のドライブ感やヨシ。



(東京都 采姫炬さん) ☆北と南、横たわる距離は通すまで。日本も広えよなあ。

愛の花園 ガーデンローズ

ダンディーとナイスガイの集積地として出発した当コーナーも、何だか最近取りが妖しくなってきたようです。原因は……むぐっ!(補脚)



(東京都 STS!君) ☆ハニーさまが人間から遠い所に。助けてよマン!



(東京都 Joly☆さん) ☆気まぐれ少女に翻弄されて。三十路間際のやるせなさよ。

虫の光ドラクーン 絶対と戦った男たち

きつつけのゲーセンにあるゲームが入荷した。その名も「青春クイズカラフルハイスクール」である。もはやこのゲームに無難な説明は不要であろう。要は「とき○モクイズ版!」みたいな感じのゲームである。そして微妙に稼動時期がずれている気がしないでもないこのゲームを前に、三人の猛者が集まるうとしていた。

「あー、「プロギアの嵐」が無くなっちゃったよ、マジシヨック」

こいつは猛者三傑の一人、バカちゃん(通称)である。度重なるゲーセン生活で浪人時代を棒に振った猛者である。属性:クールビューティー。

「や、久々」

こいつも三傑の一人タビオカ。1時間遅刻は朝飯前の猛者だ(編:カイゼルちくわ、田淵師匠みたいですね)。属性:金髪。

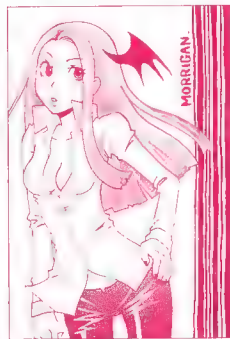
「二人そろつのは久々だね」

そして最後が俺。毎回時間通りに来て、二人の遅刻の連絡を受けてヘコむ、学習能力の無い猛者である。属性:シヨートカット。

俺「んじや、久々に三人そろつ



(鹿児島県 HEELさん)
☆トーンワークで精細な瞳を放つ翼。エスプレイド!もプレイしておくといいかもね。



(愛媛県 蜂子さん)
☆今月のモリスのコーナー! SVC.では不遇でしたが……ヨヨヨ。



(秋田県 古田麻吹さん)
……顔に隠れて生きるのもったいない。リスの実顔で、何だか前向き。

A-Fro浪漫部

ラブに重きを置いたコーナーであるアフロ浪漫部。純正ロマンサーであるA-Fro読者の浪漫力に期待!



(沖縄県 シマタマラさん)
☆いつも心と眼に浪漫フィルターをかけよう。



(神奈川県 MSY君)
☆これ浪漫なんですか荒木先生。波乱を含みつつ、航海はコンティニュー。

たし、何やるっ」
バ「ふっ、みなまで言うなよ」
タ「やっばこつなるんだよね」
俺「よっしや野郎ども!」
五「○巴玉の準備は万端か!?」
二人「あたりきよ!!」

俺「よっしや、それではインサート、「ロウインソーン!!!!」」
さすが猛者たち。共に死線を潜り抜けただけあって、こいつらに言葉は要らねえな、いわゆる以心伝心ってやつだ。とりあえず名前は適当に決定。後ろに視線を感じながらもうざ開始。

俺「じゃ、だれ狙いでいく?」
二人「マリエルたん以外」
俺「ふ、さすがグラスマニア族でない我らに、この選択は無粋だね」

というわけで、速攻マリエルたん削除。今回は猪戸狙いとなった。

俺「いわゆる幼なじみってやつだね。燃えてくるぜ!!」
無駄なエネルギーを発散さ

せつっ、クイズと二人の仲は順調に進展。そして年が明けたくところで俺が気付いた。俺で、店内に虫の光が流れ始めてるぞ兄弟たち!!

二人「な、なんだって?」
時計の針は既に閉店時間。周りの客はほとんど帰り、筐体の電源も次々と切られていく。俺「エ、エンディングを見るまでは死んでも死に切れん!!」
もうイベントなんかすっ飛ばして、ひたすらクイズのみ

に答えていく猛者たち。
そして三月! いざ告白!!
この問題にすべて答えば購れてエンディングだ!!
俺「よっしや、残り5問!!」
バ「残り2問!!」
タ「残り……あっ!!」
ブツッ。

三人「……………」
ブラックアウトした筐体を無言で眺める猛者たち。重い雰囲気と店員の視線の中、一人が口を開く。

俺「……帰ろっか」
タ「……うん」
バ「……っていうか、俺もう終電ねえや」
俺「……俺もだよ、安心しな」
タ「……じゃ、俺帰るわ」
俺「……じゃあ俺らは適当に夜を明かそうか」
バ「……そうだね。じゃあな、タビオカ」

微妙な挨拶とテンションを残しつつ、猛者二人は真夜中の街に消えていった……。
(埼玉県 sakuro君)

☆せ、切ねえ……。店員さんも断腸の思いでプレイカオフしたに違いないが、閉店時間は絶対的存在。秩序には従ってもらうしかないのだけれど、俺たちは覚えておこうじゃないか。クイズゲームはクリアまでに時間がかかるということとを頭では理解しつつも、勢いにその身をまかせた男たちのごとを……。

……。

アーケードゲームのネタならんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

【投稿全巻への控】
全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いておけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしてください、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!
【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロスがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。
【イラスト作品投稿規定】
○イラストはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
○文字などのオフセットは端5mm以内に書くとき掲載時に切れちゃうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
○モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK!
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータと同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
○圧縮時サイズは3M以下を推奨。



(神奈川県 ぶいけえさん)

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこまらへどろろ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

次々号1月号の締め切りは…… 10月17日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
<http://www.arcadiamagazine.com/>

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集事項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

夏コミ展 只今到着!

ポップンミュージックシリーズ 発行/BAD GROOVE

MIDNIGHT SPECIAL



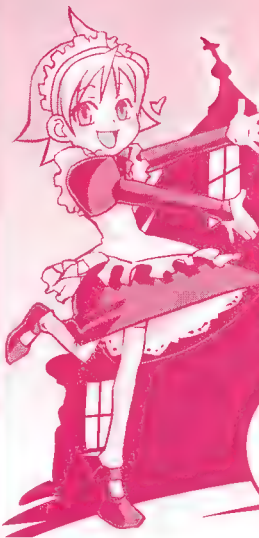
ギャグ

メインはショートストーリーギャグ3本で、Deuil三人の心の交流も描きつつ、明るい笑いで締めるポップカテイストの1冊です。

制作者より: アッシュ×ユーリ風味のDeuilギャグ本です。天然ボケDeuil好きの方はぜひ!

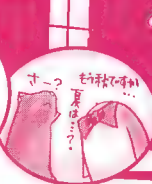


B5版 52P オフセット 表紙カラー
600円分の無記名小為替+240円分切手+宛名シール+連絡用80円切手
〒862-0938 熊本県熊本市長嶺東4丁目13-25-101 野林亜希子



というわけで、夏コミ合わせ本が当館にも送られてきました! 熱い想いで作られた同人誌を、涼しい秋風の中で読むのもなかなかいい雰囲気ですよ。では、今月もレッツゴー!

へいらっしやいませ!!



発行/アーク
編集/アーク
印刷/アーク

beatmania II DX 発行/A-RANK

7KEYS 4th style



ギャグ

II DXキャラの姿を借りて描くプレイヤー日記。上手くなるとうとする姿勢に、あるある的な共感を呼ぶ1冊。一部家庭用ネタ有りです。

制作者より: 実話ネタです。なるべく分かりやすく描いたつもりです。



B5版 40P オフセット 表紙カラー
300円分無記名小為替+送料200円分切手+宛名シール
〒981-3101 宮城県仙台市泉区永和台18-9-105 小山広美

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 発行/はいどろがる茶屋

ぬけがら

シリアス

発行/はいどろがる茶屋

B5版 20P コピー 表紙カラー
送料込300円無記名小為替+宛名シール
〒569-1144 大阪府高槻市大畑町2-7 E201 安見智里



刹那の短い台詞、響の表情や仕草による感情表現が見事な1冊。繊細ながら必要な力強さを持つ線と画面構成の巧みさが、真夏の陽射しを感じさせます。



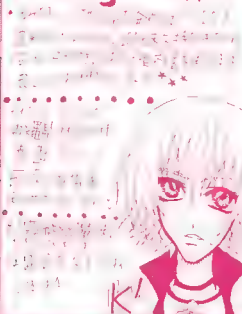
両思い状態で一緒に旅をしている二人のお話です。どこかかなげで寂しそうだけど、それでも優しい気持ちになれるラブラブ感がグー!

今月のオススメ

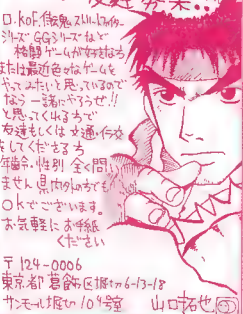


刹那のとまどいと響の表情がカワイイ月華本です!

はいどろがる茶屋のホームページのほかに、会員登録中!



女通、イラ交 & 友達募集!



ポップンミュージック サイバー戀愛アンソロ 執筆者募集



伝言板

探し人は隣にいるかも?



★マンガ描く人 ほしゅー!

本を作りたいのでマンガを描いて下さる人、ほしゅーします(ハートマーク)
1:「カブス2」;ロック主な本。またはテリィが主な本。
2:「GGXX」;闊翳が主な本。
※どちらもファンが描いて下さるとうれしいです。
〒986-2231 宮城県牡鹿郡女川町浦浜字原13 横江茉莉子

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります、買います、あげますは扱っていません。はがきは紙でも構っても可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★メル友+ペンフレンド募集中

私とネオジオゲーム(KOF・餓狼・侍魂など)について熱く語るうヨ! なお年齢は一切問いませんが女性の方のみとさせていただきます!! 詳しいことは80円切手同封で下記まで。
〒651-2242 兵庫県神戸市西区井吹吹奏町2丁目1-1-805 中嶋一恵(イタスラ厳禁)



コナミゲーONLYイベント ALL MIX

2004年2月15日(日) 11:00~16:00
福島県少年遊園地 2F 大講堂
主催/東方現闘師一隊!と愉快な仲間たち
※本展覧会参加 (BOSS) 1サークル、23P
※1サークルあたり 10~15名 高橋寛人
※参加費無料 2000円 当日現金
※SP 1500円(3種×2035名) ※シール
※CMの追加 無料
※2サークルイベントのみ4種1500円1500円
※2サークルイベントのみ4種1500円1500円
〒980-8157 福島県福島市産業町4-3-15-42
事務局「ALL MIX」部 (0979971)
URL: <http://www.vamabooks.com> / <http://www.allmix.net>

尖上の控え室

スーと、「ゲーハロ館の投稿は選別されているんですか?」というお便りがありました。最初の挨拶やこのコーナーなどで時々触れているのでお分りとは思いますが、もちろん多数の投稿の中から、面白さや作品バランスを基準に選んで掲載しています。なお、一度投稿された本は2~3か月スロツクされ、次号~次月号で掲載される場合もありますよ。

●アイコンの説明●

※本誌はゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲームパロディコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています
 ■設定 キャラクター紹介を中心とした本であることを表しています
 ■研究 アニメーターの仕事法やゲーム制作全体を研究するものなど、裏面研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します(例かリストなど)。

■男性向け 女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けの内容かを表しています。これは制作者の申請によって付けています
 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部での判断で追加する場合があります。ご了承ください。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。

■シリアス 内容がシリアスであることを表しています
 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオムニバスまたは4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツシリーズ 発行/黒白遊戯



その魔窟で待ってる



灰地に赤文字という変わった装丁、内容は絵のない絵本のような詩的な小品で、ダークでアートの読後感のある1冊です。



B6版 16P コピー 表紙1色
 送料込み400円分無記名小為替+宛名シール
 〒189-0026 東京都東村山市多摩湖町1-11-2/01 伊東美香

ソウルキャリバーII 発行/濃福還元帝国!



MASTER of MONSTER



オリジナルキャラVSアイヴジー。過去と現在が交錯するやや難解な構成ながらも、ダークな世界観を十二分に表現しておりますぞ。



B5版 32P オフセット 表紙カラー
 500円分の小為替+200円分の切手+宛名シール
 〒263-0051 千葉県千葉市稲毛区宮野木町1820-29 吉田様方 夜樂純

狼伝説シリーズ 発行/HANGOUT



The Door Into Summer



かわいい絵柄で描くテリー・ロック親子のやりとり。特別な事件というよりは日常の雰囲気表現しています。ほのぼの感満点!



A5版 20P オフセット 表紙2色精押
 100円無記名小為替+120円分切手+宛名シール
 〒631-0821 奈良県奈良市西大寺南町2-28 マンション・オカザワ4-E 居士友美



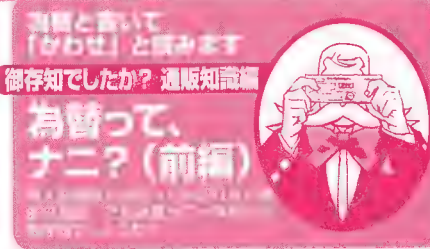
牡丹「うあああ一つ、お金が足りないー! このままじゃイベントに行ったり同人誌買ったりできないー!」
 ジョイ「見境なく無計画に使うからですよ。……ところで牡丹さん、この定額小為替の山は何ですか?」
 牡丹「ああ、以前同人誌の通販をやったときに、お客さんが送ってくれたものですよ。うう、それよりどうしようお金。お給料前借りするのはダメですかジョイさん〜」
 ジョイ「時々あなたという人間が理解できなくなるのですが……なぜ為替を換金しないのですか?」
 牡丹「え、為替ってお金に戻せるんですか!? これって同人誌通販専用の金券なんだと思ってました!」
 ジョイ「(※失神※)」

正式名称は「定額小為替」

ジョイ「普通の郵便で現金を送ると盗難に遭う恐れがある、それを防ぐために考え出されたのが為替です。郵便局で手数料を払ってお金を為替に替え、普通郵便で送る。受け取った人は地元の郵便局で為替をお金に換える。これで手軽かつ安全にお金を届ける事ができるわけです」
 牡丹「普通の封筒に現金入れて送る方が手軽なのでは?」
 ジョイ「それは違法です。現金を送りたいなら現金書留という方法がありますが、受け取る側が郵便配達の方から直接受け取らないといけないため、結果時間調整が面倒だったりするんですよ」
 牡丹「なるほどね、為替ならポストにポンド。そういえば、ゲーパロ館の通販申し込みには「小為替」って書いてありますけど……“小”じゃない為替もあるんですか?」



期限切れ



質問と書いて「お世話」と読めます

御存知でしたか? 通販知識編

為替って、ナニ?(前編)

ジョイ「為替には「普通為替」「定額小為替」「電信為替」の3種類がございます。同人誌通販などで使われるのは主に定額小為替ですね。これを略して小為替と呼んでいます」
 牡丹「定額? 三つの違いは何なんでしょうか?」
 ジョイ「電信為替は特殊で、通販で使うこともほほ無いため省略します。まず普通為替ですが、送るお金の額面を1円単位で設定できます。その代わり、買う際に多少の手続きが必要になります。一方、定額小為替は切手のように決まった金額のものしかありません」
 牡丹「決まった金額といいますが?」
 ジョイ「500円・1000円・2000円・3000円・4000円・5000円・6000円・7000円・8000円・9000円・10000円・20000円・30000円・50000円・1万円の15種類です。たとえば8600円送りたい場合、普通為替なら8600円のもの1枚で済みますが、定額小為替では5000円+3000円+6000円と最低でも3枚送ることになります。それでも1万円以下なら、手数料は定額小為替の方が安くなる場合がほとんどですが」
 牡丹「何か小為替に良いところない気がしますけど」
 ジョイ「定額小為替は、買うときに手続きがいらないのですよ。切手と同じ感覚ですぐ買えるのが強みです」

ショック! 換金不能の為替

牡丹「そうだったのか……じゃあ、あたしも早速この為替の山を換金! これで金欠から解放されるわ〜」
 ジョイ「(牡丹の定額小為替の山を調べて)おや? どれもこれも発行から6カ月過ぎていますな」
 牡丹「え、何か問題でもあるんですか?」
 ジョイ「証書期限切れ。このままでは換金できません」
 牡丹「が〜〜ん! じゃ、あたしのこの為替の山はただの紙切れ、ハズレ馬券、紙吹雪雪専用紙なんですか?」
 ジョイ「それは……おっと今回はここまで、次回に説明しましょう。あわてて為替を捨てないようにさないね」
 牡丹「あっ! 金欠状態が来月まで持ち越しに!!」

ギルティギアゼクス 発行/SOUL BREAKER



ABSOLUTE



小説4本収録。主にカイ視点に近い三人称で描かれており、えっちシーンが濃厚です。成人指定なので20歳未満のご購入はご遠慮を。



A5版 76P オフセット 表紙2色
 送料700円小為替+送料200円切手+宛名シール
 〒259-1131 神奈川県伊勢原市伊勢原1-21-3-301 高山隆規



■ゲーパロ館投稿規定

担当内容は「ゲーパロ館」のみであり、基本的にこのコーナーサイト、マガジンは受け付けません(ただし、メールでの投稿が有効なものもOKです)。平素もOK。掲載本数に制限はしません! 次回必ず事項を記入したものを「見送書」(送り状)を送ることでOKです。不審なものには返書が必ずあります。
 ●本のタイトル ●単行 ●電子メール ●郵送による送料の負担
 ●郵送による送料は送料を記載していただきます! ●本のP45(40字以内) ●カバーの名称 ●題名 ●読み方 ●題名での掲載(本の表紙と送料) ●送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢) ●電話番号 ●連絡可能な時間帯 ●お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも記載は、このコーナーの責任、専断で掲載させていただきます。掲載、印刷、発行の権利はすべて当社にあります。

■通信販売を申し込み方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきた本物の何も記入していない小為替です。宛名シールは、両面のアルファベットで自分の住所・氏名を記載するものです。◎無記名小為替の多くは、開封、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の住所氏名が不明な場合に宛先不明となってしまう可能性があります。◎送料の都合により、本の発送日は1-2ヶ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。◎万一の都合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒を8円の手紙を同封することを推奨いたします。

鬼伝 零

大剣劇復活!

設定資料集

7年の時を経て、ついに『サムライスピリッツ』が復活する。今回は、その新キャラクターと、開発お蔵出しの設定資料を公開!

©SNK PLAYMORE 2003 ©Yuki Enterprise

鬼神と謳われた十字槍を振るう武将の語。慶寅も、噂程度に聞いたことがあった。豪腕にて豪構。参戦した戦においては必ず手柄を上げ、いかなる負け戦も勝ち戦へと導く。鬼神と謳われたその武将は、気がつけばさる地の領主となるまでに身を立てた。

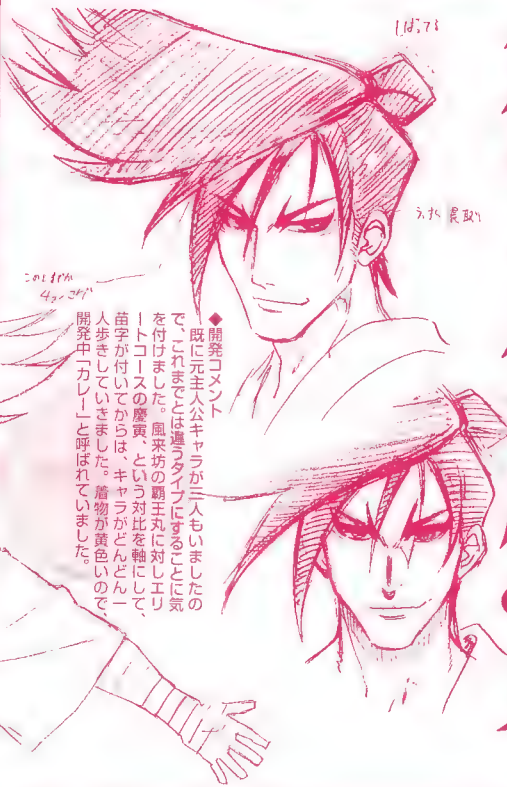
数年前、江戸を訪れたその武将。圧倒的な迫力に、慶寅は初めて武者震いした。自分から手合わせを望んだのは初めてのこと。武将の技や覇気など、それらのすべてが慶寅の知っていたそれと違っていた。二句の告げようなど無い強さ。剣術指南役・柳生十兵衛の強さとは、まったく異なる強さだった。何より、その武将は面を愛していた。慶寅は男に「惚れる」というその意味を知った。

その日、慶寅は一人だった。6人の恋人たちが待つ遊郭で過ごすでもなく、下町で気心の知れた江戸の民と過ごすでもなく。

兎園曰輪守我旺に叛意の疑い有り。そんな風聞が慶寅のもとに届いた。

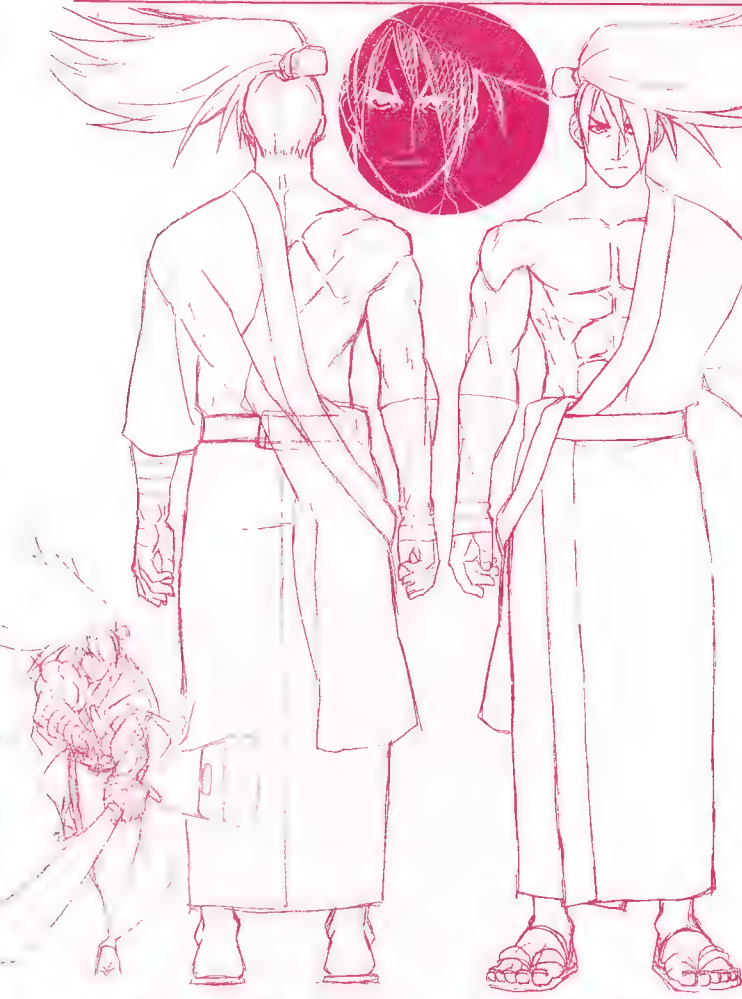
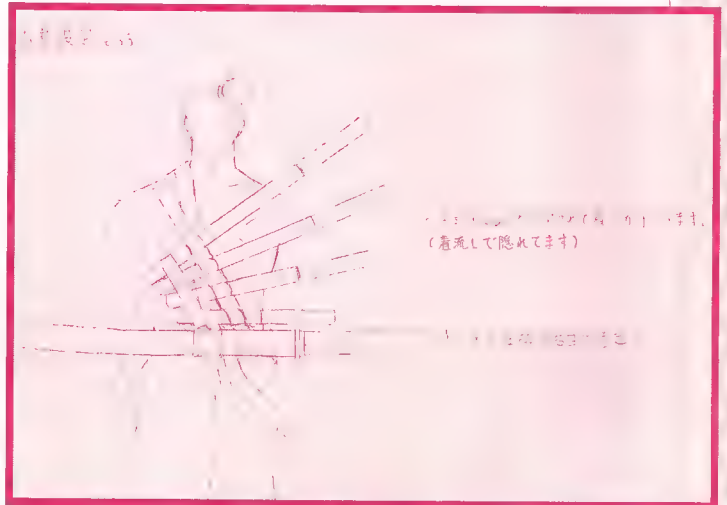
「……殺じゃねえな。」

吹きながら、慶寅はふらり街を出た。いつもの遊郭に足を運ぶのと変わらぬ様子で、肌身離すことのない、恋人たちと同じ名をつけた6本の刀と一本の太刀をたずさえて。



徳川慶寅

◆開発コメント
既に元主人公キャラが二人もいましたので「おまけ」の位置にインポートしてみました。出来たのは、黒髪坊の黒髪丸に対し、黒髪丸の慶寅、という対比を軸にして、苗字が付いてからは、キヤラがどんな一人歩きしていきました。贈物が黄色いので開発中「カレー」と呼ばれていました。



ZERO Graphic Arts

※『サムライスピリッツZERO』は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)悠紀エンタープライスが開発するものです。
※『サムライスピリッツ』は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

漆

黒よりなお黒く、虚無の果てなる深き闇。その渦中。禍禍しき恚が胎動を始めた。刻まれし鼓動は、眼に映らぬ、手で触れられぬ、液となつて闇を漂い、さまよつ果てて日本へと廻り着く。

時に一七八六年。後の世に言う天明の大飢饉。

その痕跡は今なお見えることなく、懸念た地に治まりの来しは差さず。各地においては、一揆や打ち廻しが後を絶たず、荒廢の一途に拍車をかける。人々は未曾有の災厄に苛まれ、今日か明日か、いつ尽きるとも知れぬ壽命を憂へ、

幕府の対応は一向に功を奏さず、異々たる死屍に埋め尽くされ、死に逝く國を前に、その武將は天に吼える。

「うめにも勝てるのである。國の情実が國に仇をす徳川の愚物供。うめちの愚行、決して覆り成らぬ。決起の刻は来たり。我、救国の徒なりて、國賊徳川、うめちすへて灰燼に帰してくれようぞ。」

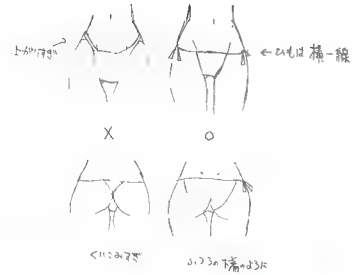
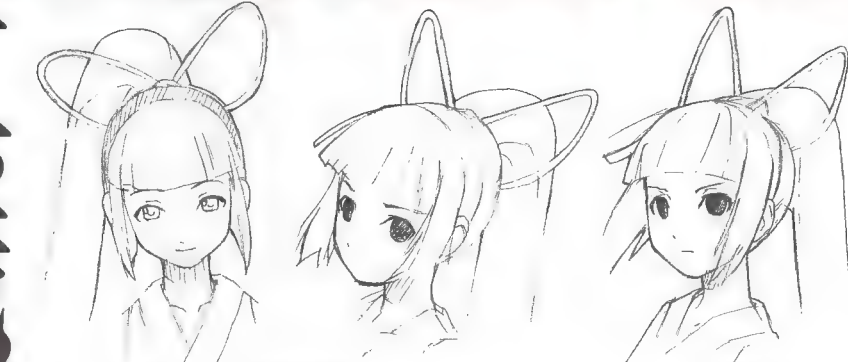
轟を囃えし武將、その名は、兎園日輪守我旺。

「ますらおよ、忠國の器を抱きし、真のままさらおよ。北は蝦、南は琉球より我の元に集え。我、その器を示せ。」

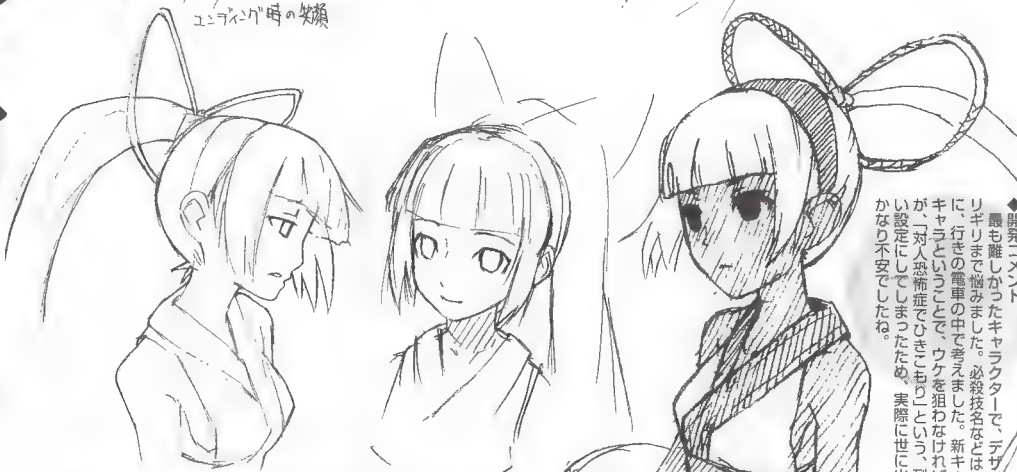
その期氣の所為か、はたまた偶然かあるうか。巴が魂を刃に託し、EYを武の道に奉げし武拾四の器どもが、互同じくして争いの渦中に、

Story

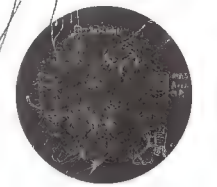
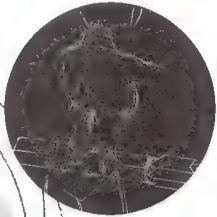
真鏡名ミニナ



エンタインの母の笑顔



◆開発コメント
 最も難しかったキャラクターで、デザイン、設定共にキリキリまで悩みました。必殺技名をば、ボイス振りの当日に、行き着く電車の中を歩きました。新キャラで唯一の女性キャラという事で、ウツを詠わなければいけないのですが、「対人恐怖症でひまこむ」という、到底ウケそうにない設定にしてしまったため、実際に世に出してみるのはかなり不安でした。



手遅れだった。
 何もかもが遅かった。麻痺と化した生まれ故郷の名も無き小さな村を、ミナは感情の無い瞳で見つめていた。近隣の集落で悪さをするあやかし討伐に出かけていた、ほんの数日の留守。故郷の村から強すぎる邪氣を察し、ミナはわざと目を遮らず帰途を急いだ。手遅れだった。
 「……ミナ、ミナ……」
 ミナは自分を呼びその音に向かつて走り出した。互麻の合間を、たつたひとりの友達シーサーのチャンプルが、ミナの名を喚びながら彷徨っていた。チャンプルを抱き上げ、ミナは自分がひとりぼっちで無いことに涙した。思い出したところで、良い思い出はない。
 幼くして家族は疎遠となり、友も無く、人々に疎んじられ、それでも、生まれ故郷はたつたひとつ。その身を妖術師として以来、初めてミナは自らの意思で手を引くことに決意した。
 「……許さない」
 強い邪氣が、流れてくる。
 それは、日輪國の方角から。



SAMURAI SPIRITS

雲飛

それは闇の中。身動きひとつできない。身体は眠っている。しかし、その意識は醒らない。否、眠れない。それは自らの過ち。自らの戒め。敵えて千年。意識は眠らずに、己の過ちを問い続けた。

その雲飛が目覚める。近隣の人々から祀られている巨岩が、内側から碎け、雲飛が目覚める。雲飛の視線は、遙か東の果てを見る。「初めこそ、この黒い気配……久しいわい」最初は何となくと、そして、急激な速度で雲飛は空を切り裂き東の空へと飛び立つ。「倭国に還いたか。……あやつを消さねば、ワシの罪は償えぬ。いざ、死出の戦に我逝かん！」



◆開発コメント
中国市場を狙ったキャラが欲しいとのことで、武俠映画を参考にキャラをくくりました。ミニマムなキャラクターにするのがコンセプトで、当初は構えを変えたと夜の派手が夜をたどり、地上戦のキャラでした。基本形が面白いのはその時の名残です。必殺技は海月ハイパーと決められていたというコンセプトで作ったのですが、うーんうーんハイパー線が見えなくてしょげました。



妖怪腐れ外道

飢餓がもたらした惨害。それはあまりに根深かった。もともとは小さな農村だった。農作物は壊滅し、蓄えも尽き、水は枯れた。此処は何処かと問われれば、六道における餓鬼界と答えたところで疑い様はなかった。食物を口にしなければ、果たしてどれほどの時を過ごしたのか。腹は餓鬼のごとく膨らんでしまった。喉は辛うじて息をする程度の役割しか果たせなくなっていた。何かを食べたかった。食べられそうな物が目の前にあるのに。湿潤した意識の中、葛藤は決して終わるとはなかった。しかし、最初の一口からは、それまでの煩悶が嘘のように心から消えた。喉が潤う。顎が動く。歯で噛む。空気を除いた物が喉を通る喜び。ひたすらに貪り食った。これ以上の御馳走は記憶に無い。食えそうな部分をひとじり食い終わると、正気に戻った。冷静に、自分が何を食ったのか、正しく理解した。だが、罪の意識はとどまらなかった。「お、おめえ、何……何を食ったんだ？」思も絶え絶えな声で喋りてく。「子供……食ってんのか？ それだけはやっちゃなんねえだろっか？ この……腐れ外道が！」声は出せなかった。香み尽くした血が喉に絡み付いてしまったために。だから、表情で伝えた。歪んだ笑顔で。いたたまずと。

◆開発コメント
実際に画面に出してみたときのインパクトがすごかったのでも、八丁の制約も無視して、とにかく身振り発声で絵を描き始めました。下品なキャラなので、これまでのユーザーが離れてしまっただけがあったのですが「それ以上のユーザー」を呼び込める！と、無理矢理通しました。髪を伸ばすと、ロケテラス・マンキータでは、ぶつぷりのキャラ人気一帯でした。このキャラクターのデザインには、和民氏とは別の、別強者に聞かされた深い通画業さんに協力してもらったのですが、彼の協力無しではこのインパクトが生まれて来なかったです。



中ボス

萬三九六

中ボス

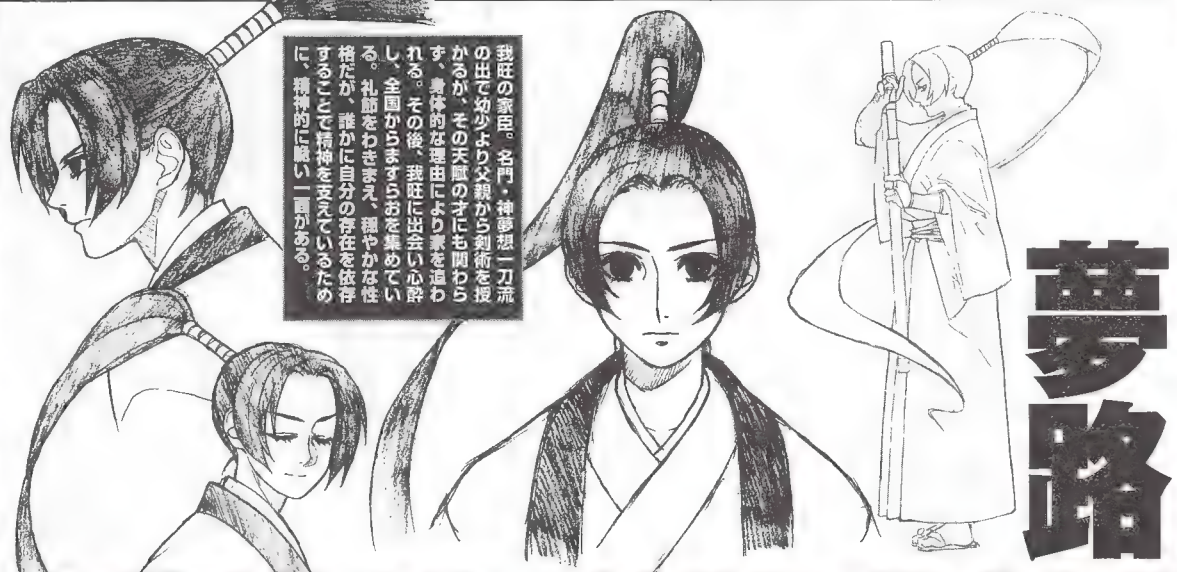
黒河内 夢路

我旺の部下。元は山賊だったが、我王が「ますらお」を集めていることを聞き、金品強奪のチャンスとばかり参加する。馬鹿力と悪知恵と卑怯さを持ち合わせ、生き延びるためには何でも行なう、ある意味ハイタリティアが強い人間。

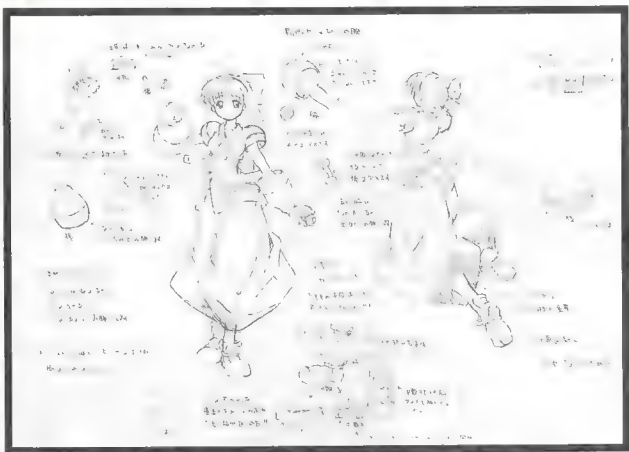


山賊
三九六の山賊仲間たち。横切方は、一四(まき)一八(いぼり)五七(おとし)一八(まき)は、ここかのアニメで罵たまってるが。

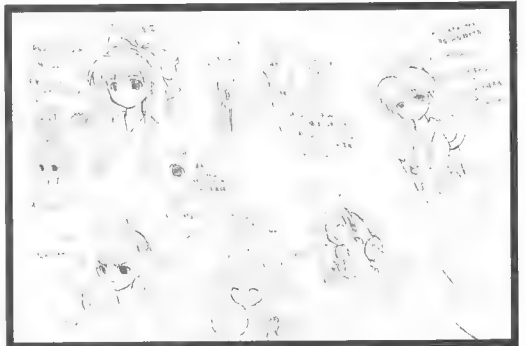
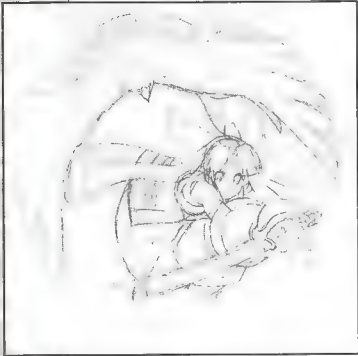
我旺の家臣。名門・神夢想一刀流の出で幼少より父親から剣術を授かるが、その天賦の才にも関わらず、身体的な理由により家を継ぐことが出来ず、その後、我旺に出会い心酔し、全国からますらおを集めている。礼節をわきまえず、強やかな性格だが、誰かに自分の存在を依存することで精神を支えているために、精神的に脆い一面がある。



SAMURAI SPIRITS



カムイコタンは、いつも変わらぬ平穏な時の流れの中にあった。
 開射は春の暖かさを増し、雪解けが近付いている。
 「ソル。待つてー」
 無邪気にソルとはしゃいでいるリムルルを、ナコルルは愛おしげに見つめる。
 優しい担父母、敬愛する父、慕ってくる妹、そして大自然に囲まれて過ごす穏やかな日々。
 そんなにも私は幸せに思われている。
 そう実感していたナコルルの元に、彼方の空よりママハハが何かをたずさえて来た。
 「ママハハ……っ どうしたの？」
 ママハハからナコルルに手渡されたそれは、宝刀チツシ。
 「これは……父様の刀？ ママハハ、父様に何かあったの？」
 「うそ……父様が……そんなの、信じられない……。ママハハ！ 父様は……」
 ママハハは再び空へ飛び立つ。長旅であったに違いない。だが、悲しげな鳴き声を響かせながら、休むことを拒否し、翼を広げてナコルルに方向を示す。
 チツシを強く握り締め、駆け出すその足を止めて、ナコルルは振り返る。
 「リムルル、ごめんね。ちよっと出かけてみる……」
 話せば、さっと着いて来るだろう。だから、黙って行くしかない。
 「すぐ戻ってくるから、待つてね……」
 あの日の約束、片時も忘れたことはないけれど。唇を噛み締め、駆け出したナコルルは何度も何度もその心の中で謝った。
 「だ……、今は父様を……早く……」



「ねえさまー おばあちゃんがラタシケフ作ってくれたよ」
 リムルルは掃々と広場に戻る。ラタシケフは好物だった。ナコルルが毎朝作ってくれるラタシケフが一日が始まる。ナコルルにラタシケフの作り方を教えたのはもちろん祖母で、その旨味は言うまでもない。リムルルにとっては嬉しいおやつだ。
 「一緒に食べ……あれ？ 姉様？」
 そこに大好きな姉の姿はなかった。いつものように、優しく微笑んでくれていたと思っていたのに……ナコルルはいなかった。ソルと遊んで家の前まで行ってしまい、戻ってくるだけのわずかな時間……。
 ふと、リムルルは気付く。ナコルルがいたはずの場所から、村の外へと足跡が続いている。雪を強く後ろに蹴り出している痕跡から、かなり急いでいた姿が想像できる。
 「姉様……お外にいつちゃったみたい。なんだ？」
 リムルルが不思議そうに首をかしげると、ソルも左右に揺れる。
 「ソル……」
 しかめっ面で悩んでいたが、すぐにバツと活面の笑顔に切り替わる。
 「かかれんぼだー 姉様ってばもうっー」
 「ソル、姉様探してごっー」
 ナコルルの足跡を追って、リムルルは笑顔で駆け出す。
 「すぐ、すぐ、大好きな、姉とずっと一緒にいたいから」



SAMURAI SPIRITS



cave

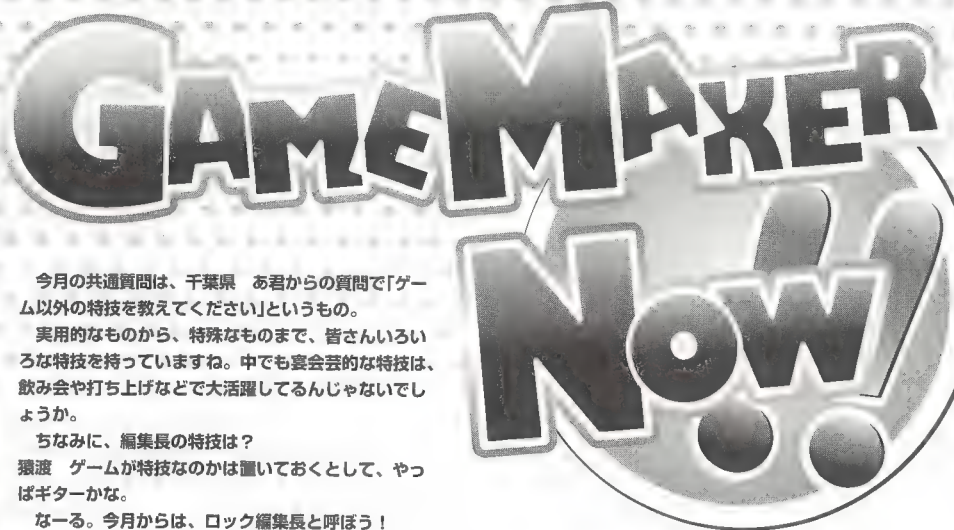
ゲーム横でついに「弾丸フィーバロン」配信！ シューティングゲーム界に（いろんな意味で）風穴をあけた異色作をぜひ携帯で!! そして期待高まる「エスプガルド」。覚醒やシステムも明らかになってきました！ 続報を心して待つべし。

<http://www.cave.co.jp/>

「トリビア」を披露すること。

ケイブ
広報L

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。



KONAMI

コナミマーケティング
横山

夏休み最後のライブは江ノ島ではじけ飛んできました。いやー、良かったですよー。もーサイコー！ そしてIIDXライブ!! スタッフとしての参加でしたが仕事忘れて自ら楽しんじやいました。来られた方、よかったですよね？ 来ることができなかった方、次回開催するかどうかはみなさんの「声」にかかっています。よろしくお願いします。

<http://www.konami.co.jp/>

永久的に指の骨を鳴らすことができます。あと妄想。

今月の共通質問は、千葉県 あ君からの質問で「ゲーム以外の特技を教えてください」というもの。

実用的なものから、特殊なものまで、皆さんいろいろな特技を持っていますね。中でも宴会芸的な特技は、飲み会や打ち上げなどで大活躍してるんじゃないでしょうか。

ちなみに、編集長の特技は？

猿渡 ゲームが特技なのは置いておくとして、やっぱりギターかな。

なる。今月からは、ロック編集長と呼ぼう！

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

クロスノーツ
長岡

鋼鉄のモンスターが大地を駆け回る！ PS2「バギーグランプリかっぴ大作戦」11月下旬に疾走開始！ 三度の飯より汗と筋肉とメカが好きなら貴方に贈る。

さて愛しき兄弟たちよ、話は変わるが何か見えるな。PS2「?????」何だこれは？

<http://shop.x-nauts.co.jp/>

月面宙返り、独楽回し、両手の摩擦による発電、など。

SNK
PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

夏が過ぎ……天高く馬肥ゆる秋、いかがお過ごしでしょうか？ 「SVC CHAOS」が落ち着いたかと思えば、今「KOF2003」でデテコマイです〜今回も皆様に「ごっつ」楽しんでいただけるタイトルにします（*^_^*）また謎に包まれたペールを徐々ににはがしていきますので、どうぞお楽しみに！

<http://www.snkplaymore.co.jp/>

ソリ・ツッコミ



AIKY



ジラードがゲムセンの「ポチンこにへ」を押しに行ったこと、まだ戻ってきません。誰かジラードを見つけたら、ご一報下さい。



2003.09.16 仁井谷

<http://www.aiky.net/>

ギターを弾くことですか。アルトプロの思い出とか、でも、ちょっと練習したい、今は弾けないかも。

SUCCESS

サクセス
広報より

ゲーム以外の特技ですか?? そもそもゲームが特技じゃ無いんですが……。スミマセンねえ。え〜っと強いて言うならば野球、それも守備が得意です。野球ゲームでもバッティングより守備が得意です。得意と特技は違うって?? まあ、そんな細かいことはいいじゃないですか。得意っていうよりは好きですね。ホームランよりファインプレーです。

<http://www.success-corp.co.jp>



OVERWORKS™

オーバーワークス
大原

そろそろ全国に出回り始めました「ドラゴンレジャー」ですが、皆様カードはお使いですか？ ドラトレは専用ICカードに対応しています！ カードがあれば、レベルやアイテムは保存できますし、三人のキャラクターのシナリオが楽しめます。私はおちゃめな盗賊ランディがオススメです（笑）。

<http://www.o-works.co.jp/owshp/index.html>

いつでも「なんでやねん！」とツッコめます（笑）

ADORES

アドアーズ
松沼

メダルゲーム新作が徐々に登場です。SUPER-8WAYSシリーズにデラックスシリーズが仲間入りしました。8月に5種類が登場しています。シリーズの特徴は連続の当りで次のゲームの倍率が上がる事です。最高で100倍の当たりが期待できます！ お近くのお店でぜひプレイしてみてくださいね。

店舗専用HP▶<http://www.gamefantasia.jp>

パラグライダーですかね。空は気持ちいいです。

Sammy

サミー
版促GR
川口

イエーイ、これを書いている今はAMショーの準備も限界MAXで、すでに涅槃に入っておりますわー。サミーブースに遊びに来てくださった未来の皆さん、本当にありがとうございます。秋以降のアトミスイウェブの展開はイケイケMAXゆえ期待してくださいませ。

<http://www.sammy.co.jp>

体内時計の正確さ、かな？ ウフフ。

CAPCOM®

カプコン
東京堂伝チーム
テラ

皆さん、「機動戦士Zガンダム」はもう遊んでいただけでしたでしょうか？ 前作以上にチームバトルが熱くなるシステムとなっていますので、個人プレイだけでなくパートナーとのコミュニケーションも重要となってきますよ。また、対戦ゲームファンは「PRIDE GP 2003」も要チェック！ こちらも稼動が近いので、目が離せませんよ！

<http://www.capcom.co.jp/>

「読書の秋」ことで「本の連続」です！ 内容を忘れがちなのが欠点……。



アミューズメントヴィジョン
広報
ウエ

アミューズメントマシショに出展した「F-ZERO AX モンスターライド」は究極のF-ZEROシミュレーターですよ。本物のF-ZEROマシンに乗ったら、絶対にあんな感じだと思つたのです。あの浮遊感と容赦のない前後上下左右の動きは絶対体験するべき！ ただ今「東京ジョイポリス」で稼動中。

<http://www.amusementvision.com/>

どんなに体調が悪くても酒だけは飲めること。

SUNSOFT

サンソフト
テバッグもする広報
渡部

毎度どーも。サンソフトです。先月オープンした、i-modeサイト「ドキドキSUNSOFT」ですが、ぼちぼちの御好評を頂いております。今月より、505の端末にも対応していきます。ぜひ！ メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ミニゲーム→「ドキドキSUNSOFT」です。アプリの要望も、ぜひに！

<http://www.sun-denshi.co.jp/>

スキート、人には言えないような事が得意です。



GREV
アキラ兄さん

DC版「BORDER DOWN」が9月25日に発売されました！ アーケード版のファンはもちろん、すでにアーケード版をやり尽くしたという人や、逆にまったくやったことがない人まで、いろいろな遊べるように作りましたので、どうかよろしく願い致します！

<http://www.grev.co.jp/>

耳をびくびく動かすことができる。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

皆さんのご要望にお応えして、いよいよ「式神の城II」サウンドトラックが発売になります。オリジナルBGMもS2MIXも全曲収録！ 残念ながらボイスまでは入れられなかったけど、トータル60分超のボリュームある1枚になっております。ちょっとしたオマケも用意してるので、ファンはぜひGETしておくべし！

<http://www.alfasystem.net/>

料理を作るのはそれぞれ得意です。あとは寝ることかな（笑）



ヒットメーカー
西村ケンサク(27)

あなたが読んでこのARCADIAに、「アヴァロン」の鍵 エクストラカードが付いています。これ以外では絶対に手に入らない幻のカードなので、ぜひ一度試してみてください。本屋で立ち読みしているキミ! いますぐこの本を持ってレジへ行くのです!

<http://www.hitmaker.co.jp/>
利き酒



タクミコーポレーション
只石

新規プロジェクト発足のため、企画・グラフィックで経験者を募集しております。ディレクションができる方は優遇致します。また、未経験でも腕に自信のある方の応募、お待ちしております。
ご応募に関する詳細などは、弊社HPをご覧ください。

<http://www.takumi-net.co.jp/>
スノーボードぐらいかな……特技らしい特技がありません。



クマコ

こんにちは。代理5号の代理、クマコです。癒しの旅に、新幹線で熱海へ。車内で冷凍みかんを食べたらあつ、あま〜!! 遠い昔の給食を思い出し、温泉よりも甘美な癒しに。ワクワクの食欲の秋です。

白髪抜き。1ミリでも楽勝です。



遊記
前田 涼

「サムライスピリッツ」公式ホームページに設置されている「ご意見フォーム」にさまざまなご意見をお寄せいただき、誠にありがとうございます。一人一人にお返事は返せませんが、ちゃんとぜんぶ見えますよ(マ)ありがたや、ありがたや、というわけでHPリニューアルしました。よろしく!

<http://www.samurai-zero.jp/>
ハリガネロックの「ユニゾンツッコミ」ほりのハモリ技術。



テコモ
つっちー

アミューズメントマシンショー&ゲームショーでテコモブースへ来てくださった皆さま、本当にありがとうございました! この秋イチ推しのPS2ソフト「零〜紅い蝶〜」はどうでしたか? ショウに行けなかった〜! という人も、今なら店頭でDVD映像が流れているので、ぜひ見てみてくださいね!

<http://www.tecmo.co.jp>
忙しいフリ(っというか、ゲーム特技じゃないです)。



セガ
AM/パブリシティ企画室
田中

10月「東京ジョイポリス」にウォークスルータイプのホラー系新アトラクションがオープンします。久々のコワモノですので、ぜひご体験ください。また、同施設では各種サービスを実施しておりますので、来館される前には下記「東京ジョイポリス」HPをチェックするとお得なことがあるかもしれません。

<http://sega.jp/joypolis/tokyo.html>
血圧を「226mmHg」まで上げられること。



ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

アミューズメントマシンショーいかがでした? 今回は、もうすぐ稼働予定の「激闘プロ野球 水島新司オールスター VS プロ野球」を展覧しました! 楽しんでいただけただけでしょうか? 全国稼働まで待ちきれない熱い水島ファンは、一足先に、PS2とゲームキューブで楽しめちゃうぞ!! 稼働まであとちょっと!

<http://www.wow-ent.co.jp>
最近クライミングをはじめました。



ナムコ
新井

世界水泳が終わったと思ったら世界陸上。で、その次は世界柔道。どうもこれも世界、世界。でやんでえ! こちとら日本人でえ! 日本人なら和太鼓よ! 手にしたバチを握り締め、魂込めて打ちつけろ! 腕に伝わる衝撃が、オラの魂を燃え上がらせてもんよ! 今日もう一、魂のバチ捌きをお披露目というかい! もちろん難易度は「かんたん」でな。

<http://www.namco.co.jp/>
トーフ



SEGA-AM2
たくあん

みなさん、アミューズメントマシンショーは来てくれましたか? 「アウラン2」のゲーム自体&ステージ楽しんでもらえましたが? 今回の6車種から選んでもらいましたが、製品では車種がもっと増える予定ですので製品版をお楽しみに。詳しい情報はアルカディアでチェックしてくださいね! 「お手並み拝見3」もあわせてよろしくお願します!

<http://www.sega-am2.co.jp/>
具体的ではありませんが、みんな楽しんで遊ぶ事ですね(笑)

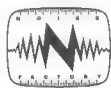


Warashi Inc.

童
佐々木

先月号の「兎 -野性の闘牛-山城麻雀編」ポスターいかがでしたでしょうか? 私は嬉しさのあまり自分の分を買ってしまいました! 後ろから山城ジさんの魔の手が兎やカナに迫ってきていて、緊張感があります。でも、暗い部屋の中で見たら怖いかも……。

<http://www.warashi.co.jp/>
優良飲食店察知能力(ラーメン屋さん以外)。



ノイズファクトリー
現場管理者

この号が出来るころには1本UPしている予定です(いやいやUPしないと困るんだよね……次が支えてしまうので)。

<http://www.noise.co.jp/>
特技!? 特技……無いよ……。



セガ
メカトロ開発部
バブ Taki

そろそろ秋ですね。秋といえば「収穫」、そう! メカトロ的に言うなら、プライズの秋!! ご存知UFO CATCHERシリーズの最新機種「UFO CATCHER7」は、もうプレイしてくれたかな? 今度、大型景品対応の「UFO CATCHER7 MAX Edition」が登場しますので、えう、ご期待!!

<http://www.sega-mechatro.com/>
なんでしょ? ん〜強いて言うなら食べる事かな。特技じゃないって?



読者投稿イラストなどのP.N.の後に、「~さん」「~君」とありますが、これは編集部で基準が違って判別しているのでしょうか?

(愛知県 上海ハニシロップさん)

A. これは性別を区別しているものです。絵や文章の内容に加え、性別が分かると共感もしやすいのではないのでしょうか。

よって、「~さん」は女性、「~君」は男性のことを指します。その人の年齢で区別はしていませんので、8歳でも女性なら「~さん」、33歳でも男性なら「~君」なんですけどね。

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部

「ゲームメーカーNOW!」係



バンプレスト
たくりん

皆さん、アミューズメントマシンショーには行かれましたか? どうです? 良かったでしょ? ウチのコンパニオン……じゃなくて、プライズ景品! 特にモリガン&リリスの「DXパネル&フィギュア」は超オススメです! 女開発担当・竹ちゃんの商品に対する熱い思いをぜひ感じてください!! 登場は来年の3月ですが……。

<http://www.banpresto.co.jp/>
足の指で色々な物をつかめます! サルなので……ウキッ!



ビスコ
広報
オガングム

もうすっかり秋っぽくなりましたね。ただ今新作メダルゲームのオリジナル花札を開発中です。オリジナルルールで楽しさ倍増! ロケテまで後少! 見かけた瞬間にはぜひプレイしてみてください。はまる事間違いなしです! 今秋にご期待ください!!

<http://www.visco.co.jp/>
ガ・ダム集め。



セガ・ロッソ
ハナ

セガ・ロッソが設立されてから約2年半の年月がたち、私たちは10月からヒットメーカーと共にゲームを開発していきます。今まで応援していただき、ありがとうございました。今回ハナともお別れですが、これからも頑張ってお面白ゲームを開発していくので、応援よろしくお願します!

<http://www.segarosso.com/>
イギリスで4年間暮らしていたので、特技は英会話です。



タイトー
松桐坊頭&みう

松: ショウ終了! 会場で会えた皆、楽しんだかい?
み: 松桐坊頭の微妙なイベントも益々パワーアップ!
松: 微妙とは何だ! この洗練されたマイクパフォーマンス見ているみんなが聞き入っていたわい!
み: アハハハ、その割にはなかなか一人でやらせてもらえてない気が。やっぱりまだまだって事かしら〜☆
松: ええい気にしているのに、また修行し直しじゃ!

イベントでの司会(MC)に声優、とにかく喋る事です。

ニューディスクリビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム & VGM 関連の最新リリース情報をお届け！



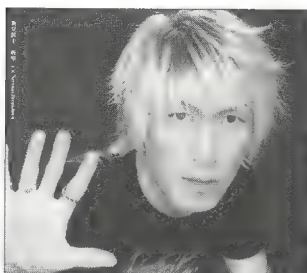
beatmania IIDX visual works vol.1

コナミスタイル 10月2日 On Sale ¥3,990 (tax in) ※Web販売のみ

1.Abyss -The Heavens Remix- / dj TAKA >>> remixed by Ryu ☆ 2.BRIGHTNESS DARKNESS / SPARKER 3.lower world / D.J. SETUP 4.Silvia Drive / dj TAKA feat. Noria 5.airflow / Mr.T. Drivin' / NAOKI feat. Paula Terry 6.FUNKY BINGO PARADISE / SAWASAKI YOSHIHIRO 7.LAB / RAM, murmur twins / yu_tokiwa.djw 8.MUSIC TO YOUR HEAD / SLAKE 9.PLEASE DONT GO / ASLETICS 10.Burning Heat! (Full Option Mix) / Mr. T with Motoaki.F 11.Spooky / good-cool 12.stoic / TaQ 13.Tomorrow Perfume / dj TAKA 14.Blueberry Stream / dj TAKA 15.Colors (radio edit) / dj TAKA 16.Linus / LEGO STUDIO 17.rottel-da-sun / sampling masters MEGA ほか、全30曲

お馴染みのコナミスタイルから、IIDXの人気ムービーを集めたDVDがリリースされる。『9th style』までのムービーからIIDXアーケードチームが30曲をセレクト。「ムービーをじっくりと見たい!」というファン積年の願いがようやく叶えられる。なお、本作のセールス状況によってはvol.2以降も作られるとのこと。ファンなら「買い」の一枚。Web通販限定なので、購入は以下のURLからコナミスタイル公式HPにアクセスしよう。

<http://www.konamistyle.com/>



祈望 / 新堂敦士

KMEWAVE / POCE-7313 10月22日 On Sale ¥1,050 (tax in)

- 1.祈望
- 2.Nervous Breakdown
- 3.祈望 (Karaoke)
- 4.Nervous Breakdown (Karaoke)

新堂敦士待望の6thシングルが登場。今回も魂を込めまくっており、本人が目指したという「スローなロック」に仕上がっている。ヘビーな歌詞を重厚で聴きごたえのあるサウンドが包み込み、聴く者をグイグイと作品世界へ引き込む。なお、カップリング曲「Nervous Breakdown」は『ポップン10』に収録されているお馴染みの曲だ。



pop'n music 10 AC ♥ CS pop'n music 8

コナミミュージック / KOLA-44~45 10月29日 On Sale ¥3,364 (tax in)

【DISC 1】絡繰男爵 恐怖 / エレハモニカ、STATION / Jimmy Weckl feat. 岩下太郎、Atlantic Spotted Dolphin / Blue & Green、Go Easy!! / good-cool feat. さな、CUT OFF A CORNER / LOVE AND ZEST、SUMMER TIME / shimpel、Ping × Pong × Dash / パーキッツ、SCI-FI / SEIYA + A.I.units、ボレボレの雨乞いの唄 / Q.Mex、青春スタイル in 2003 / 亜熱帯マシ-SKA爆弾 feat. ワタナベマサキ ほか
【DISC 2】おしえて / 中山マミ、きてよバーマン / 三輪勝恵、バタバタママ / のこのこ、ウキウキ Watching / 風尾諒長とポップン青年隊、顔について / SASEBO BROTHERS、spring / くまのきよみ、School Life / すわひでお ほか

稼働して約2か月にしてリリースされるサントラCD。『ポップン10』にはさまざまな企画が用意されているので、収録曲もゲーム同様、非常にバラエティーに富んだ内容になっている。ギタドラで人気のアーティストあさき氏も参加し、さらに広がるポップンアーティストの輪。『ポップンミュージック』の新しい可能性が見える二枚組CDとなっている。

第五回

Text by SEIYAMA

いつから日本では9月に夏が来るようになったんでしょう……？ 今さら暑さにしてやられてる SEIYAMA です。首の後ろは汗で洪水です。灼熱地獄の中、ドライヤーと格闘しています。そんなこんなで連載第5回です。

さて、前号で予告(?)しました通り、今回は「現役ミュージシャンによる、音ゲーインプレッション」をお届けしたいと思います。ええ、やってきましたとも、たっぷりと。時は9月某日夕刻、場所は都内某所(つか高田馬場)のゲーセン。参加メンバーはA.S.H.でギターを弾きまくっている「岩尾っち」こと岩尾徹氏と、ドラムたたいて半世紀(ウソ)、SEIYAMA とはHOT ROD CRUE でもご一緒している「ウメちゃん」こと梅澤康博氏。二人とも音ゲー(バラッパ除く)未経験です。

まずはウメちゃん VS 『drummania』。「知ってる曲が入ってない！」という声を無視する方向で、とりあえずプリンセス・プリンセスの名曲「DIAMONDS」を選択。さすがドラマー、筐体に座った途端、ポジション確認。Hi-Hatの位置を直そうとするものの……当然直りませんね。あきらめてPLAY開始。……っと終了。細かいインプレは後述します。

さて、続いて岩尾っち VS 『GUITARFREAKS』。やる気マンマンで肩からコントローラーを下げた姿がサマになってしまうあたり、さすがプロのギタリスト(笑)。曲は同じく「DIAMONDS」。バックアップパートのフレーズでは PERFECT 連発！ 本人もご満悦。このあたりはウメちゃんも同様でしたが、入力タイミングに関しては二人ともサスガと思わせるモノがありました。

プレイ後、近場の居酒屋にてインプレ報告会。以下はそれをまとめたものです。

BY ウメちゃん

「曲にもよるけど、実際の演奏パターンと違ってたりする?」「自分の演奏ポジションに合わせられないのがツライ」「画面に楽譜が出てくればいいのに。プレイヤーが選択できるようになってればねえ」「フレーズさえ覚えてしまえば、パーフェクト出せるよ」「タイミングは思ってたよりも音楽的だった」などなど……。

BY 岩尾っち

「難易度=ボタンの数とかだったら、もっと燃えるのにね」「やる前に思ってたよりは楽しめた」「バックアップパターンは初見でイケるけど、ソロフレーズとかはちょっとムリがあるかな?」「オルタネイトでPLAYできたらイイのにね」「ピック・スクラッチとかあっても面白いかも……」とのこと。

それではシメに、ウメちゃんからのメッセージの一つ。

「それぞれ楽器をちゃんと演奏できる人なら、そこそ楽しめるね。だけど、ゲームがうまいからといって、実際の演奏もうまくできると思ったら、それは大きな間違いだぜ!!」 キャリアのあるミュージシャンならではの、ありがたいお言葉です(ちなみに『太鼓の達人3』では、初PLAYで97%でした)。それでは、また次回!!

新連載コラム

たんたん
どんどん

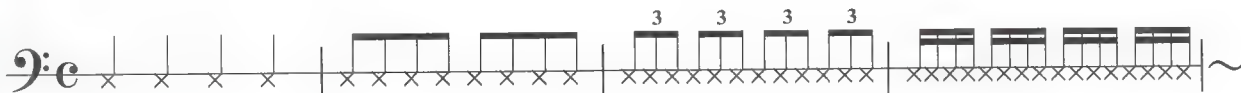
SEIYAMA プロフィール:『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA 氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール(dontan@arcadiamagazine.com)かおハガキで「どんたんとたん」係までお寄せください。お待ちしております。

今回の譜例は、リズムトレーニング第2弾です。1小節めの4分音符から順番に「右手・左手(またはその逆)」という順にテーブルなどをたたいてみましょう。ただし一定のテンポで(メトロノームなどが有るといいですね)。「タン・タン・タン・タン・タカタカタカタカ……」といっ

た要領で。これを延々繰り返してみます。

3小節めの3連符では、各拍の頭で手順が逆転するので、ちょっと難しいかもしれません。慣れてきたら、各拍の頭に「アクセント」を付けてみましょう。さあ、できますか?



今月の
テーマ

『SVC カオス』



プレイモア開発ということで『KOF』シリーズに似た部分がある本作。用語も2D格闘全般に使われる言葉から『KOF』シリーズに共通するもの、『SVCカオス』オリジナルの用語までいろいろあります。

街頭格闘ゲーム用語録

が い と う で ん の う ゆ う ぎ ご ろ く

担当：伊勢猫& MVP
イラスト：今井神

この夏期待の対戦格闘ゲームとして発売され、本誌攻略やムック発売と盛り上がりつつある『SVCカオス』。発売から2カ月、少し遅れてしまいましたが、なじみ深い言葉も聞き慣れない言葉も、まとめて説明していきますよ。

あ行

移動投げ(いどうなげ)

running throw

□現象

前方に移動しつつ、相手に接近すると投げを繰り出す技のことを指す。移動投げは大きく二つに分かれ、移動中に相手が間合い内に入ると投げに移行するタイプと、一定距離を移動後に投げを繰り出すものがある。前者は2D格闘ゲーム、後者は3D格闘ゲームに多い。2D格闘ゲームで、系の超必殺技は、画面の演出で相手にばれやすい。



EXCEED(エクシード) exceed

□システム

「人や物を超える」「上限を超える」の意味。「SVCカオス」では、試合に一回のみ使用可能な大技を指し、ヒット時は相手の体力を約半分奪う。この性能が優れている場合、1ラウンドは確実に取れると、とってもいいほど戦況を左右する力があり、特に連続技に組み込めるかどうかが焦点になる。また、一試合一回の使用制限のおかげで、使うことをすっかり忘れてしまったり、出し惜しみすることも多い。

か行

カウンターヒット(かうたーひつと)

counter hit

□システム □現象

相手の攻撃に自分の攻撃を合わせる行為。相手の技の攻撃判定が発生する前あるいは攻撃判定の持続中に攻撃をぶ

つけると発生し、ダメージの上昇のけぞり時間の延長、やられ状態の変化など、通常ヒット時より上位の効果も期待できる。「SVCカオス」においては、相手の攻撃の種類によって発生する有無が左右され、発生時に相手が空にいた場合、追撃判定が出現、または追撃可能時間が延長される。

空中追撃(くうちゅうついきげき) air chase

□現象 □テクニック

空中にいる相手に攻撃を加える行為(◎空中コンボ)。『SVCカオス』では一定時間が可能な状態と着地まで可能な2種類のやられ状態が存在する。また、打撃技にはくに使えない技も存在する。これは浮かせ技に設定されていることが多く、もしもこの設定がない場合は、浮かせ技+浮かせ技……と永遠に決まってしまうことになる。



グルーブパワーゲージ

groove power gauge

□システム

さまざまな特殊行動をするときに消費されるゲージ(◎スーパーコンボゲージ)。ゲージのたまりかたと使用行動はそのゲームの注目ポイントになることが多い。『SVCカオス』ではおもに超必殺技、ガードキャンセルに使用される。また、を最大までためると自動的にMAX発動状態になり、ゲージが時間で徐々に減少していくタイプに制へ変化。これが0になると、ゲージはふたたび通常の形に戻り、一定量たまっている状態に落ち着く。

さ行

先行入力せんこうにゅうりょく

preceding input

□システム

あらかじめコマンドなどを入力しておく行為。何らかの動作中に、次にやりたい行動のコマンド入力を済ませることを指し、成功すれば動作終了後に間断なく次の行動へ移行する。この受付時間は短いものが多く、コマンドの入力タイミングが早過ぎると次の動作へ移行しない。しかし、『SVCカオス』はコマンド完成後にボタンを押し続けることによって、入力したコマンドを延長することが可能。つまり、若干早めにくでコマンドを完成させてボタンを押し続けられ、次の行動へ確実に移行することができる。

た行

打撃投げ(たげきなげ) strike throw

□システム □現象

投げ間合いで出せる、ガード不能の打撃技のこと。空中の相手に当たったり、相手の打撃との相打ちが発生するため投げ技とは性質が異なる。また、投げ技は失敗時に空振りモーションが出てしまうが、は投げが成立しない状況で入力しても空振りモーションが出ない。なお、ヒット時の演出が投げに似ている打撃技を、と呼ぶこともある。

打撃無敵(たげきまむ) blow matches

□現象

その名のとおり打撃技に対して無敵の状態を指す(◎投げ無敵)。『SVCカオス』では、一般的に無敵技と呼ばれるものは、このを保持している技のことを指す場合が多く、打撃と投げの両方に対して無敵がある技は意外と少ない。投げ技を、必殺技で回避することはできないが、2D格闘ゲームに慣れた人は、投げ技の回避目的で、必殺技を出して失敗し、それを自分のコマンド入力ミスと勘違いしている人も多い。

用語の種類

□開発 □開発サイドが元となる用語 □プレイヤー □一般的なプレイヤー用語 □テクニック □ゲームにおけるテクニック全般 □システム □ゲームシステム、ルール全般 □現象 □ゲーム中に起こる現象 □ハード □ハードウェア全般(主に筐体、基板など) / ソフト □ソフトウェア全般(主にプログラムなど)

篠崎高志 (ツムジ丸)
アルカディアのバイトで、3D格闘ゲームを得意としている。ミヤモトとは高校時代からの腐れ縁で、当時つるんでかなりの要さをしていたとか、実はもう三十路に突入したオッサン。



宮本宏和 (ミヤモト)
アルカディアバイト軍団のリーダー格。シューティングの腕は超一流で、何回も全国トップのスコアをたたき出している。それ以外のジャンルは苦手だが、とりあえず手は出している模様。



新・STEP UP ☆列伝
～アヴァロンの鍵編～

魔導学園 体験入学記

Text: CZ企画 (ちゃっきー&善之字元帥)
イラスト: vavo

後編：広がるコミュニティ

俺様はミヤモト。スコア稼ぎの合間にやるゲームを探していたところに、「アヴァロンの鍵」ってなゲームが登場し、俺様もツムジたちに追従して参入することになった。ルールは複雑だが、カードが集まってく感覚はなかなかだぜ。

狡猾なハンター

俺が引いたカードは「ディーブシーカー」って名前前のモンスターカードだった。見た目は古代魚みたいな感じだが……。

「なにに、「配置したマス」と同属性のカード2枚をランダムで……」

「ほ、要は配置するって何だかいいことか起こんのか。でも、あんな早く動かさなきゃいけないのに、配置してるヒマなんてあるのかよ。しかも耐久値13って、たいしてカタいわけじゃねえ。移動マスも青だけだし。」

「おいツムジ。このサカナって、どうなんよ？」

「ん、ああ。弱いカードじゃねえわな。レアだし。ま、デッキに入れてみるのもいいんじゃないか」

「だがな、ここで俺とトレードしてみるってのもひとつの手だぜ」

「トレード」

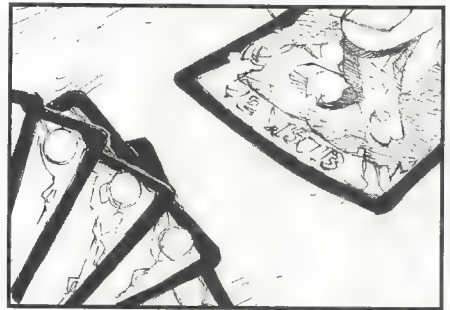
後になって考えれば、このときヤツの目に光る捕食者のよう猛さに気付くべきだった。以前にも何度かこういうことがあったんだよなあ……。

「お前のデッキはまだ初期段階だから移動もままならねえ状態だ。そこでこの「イカロスウィング」をちょっと見てみな」

ツムジの説明はこうだ。「イカロスウィング」があるとき、ターンの最初に唱えておけば、面倒くせえマスの色を気にせず動くことができる。

「じゃあ、この赤2マス+青2マス移動できる「エンペラー」なら、どんな色でも4マス動けるってわけなのか？」

「その通り。合計4マス動けるカードとの相性が抜群だから、移動に困ることは少なくなるぜ。アンコモンだけど、だいたいどんなデッキにも1〜2枚は入ってる万能カードだな」



「早いわけだよな。こんなもんが標準装備なんだから。」

「んで、トレードの話だが……。俺のデッキだと、その「ディーブシーカー」はけっこう使えるんだ」

「ふむふむ。それで「イカロスウィング」と交換しようってわけか。どうすっか……。一応、レア度はこっちのほうが上なんだよな。」

「ま、ミヤモトは初心者だから、ちょっとサービスして「イカロスウィング」は2枚出してやるさ」

「何?? 2枚??」

「さらに、使える4マス移動カードも足りないぶんだけ付けてやる。これがそろえば、とりあえず戦えるデッキにはなるだろう」

ツムジの言うことは確かに当たっている。何度かプレイしている中で、他人よりもスムーズに動けないことがストレスになってたからな。

「うし、いいぜ。トレードしよう」

そして俺は10枚のモモンカードと2枚の「イカロスウィング」を手を、ホクホク顔で帰路についた。微妙に変化したツムジの口元、そして哀れむようなケンタの瞳にも気付かず……。



ツムジ丸のアヴァ指南 『トレードに挑戦しよう』

トレードに挑戦するときはまず、しっかり知識を身に付けて相場観を養っておこうぜ。知識が足りないうちは、レアやそれ以上のカードのトレードは控えた方がいい。アンコモンやコモンのトレードでも十分にデッキは強化できるし、もし失敗しても痛くないからな。それを繰り返すうちに、相場観も次第に身に付くもんだ。あと、トレードを持ちかけるときは、初心者をだましたりしないように。おっと俺が言うセリフじゃねえってか、ワハハ。



「イカロスウィングやエンペラーは需要の高いアンコモンだ。この「エンペラー」はレアカードだから、相場観を養うのにいいカードだ。」

チューニング!

翌日、バイトが早番だった俺は、カウンターの上にカードを並べてデッキ改造にいそいそしていた。……とはいっても、意外に難しいな、コレ。

「ちーす。あ、ヒロくんお疲れさま」

「おう、ケンタか。いいところに来た。ちと、教えるやコソ」

「ああ、デッキ改造中なのね。なにに……」

ケンタはひとしきり俺のカード資産をながめると、早速いろいろとアドバイスを始める。

「えーと、まず、トレードした「イカロス」は絶対入れるでしよ。んで、あとは戦闘支援カードを2枚。残りの26枚はモンスターってのが黄金のバランスかな」

「モンスターはどうやって選べばいいんよ??」

「各色6枚ずつ入れて24枚。残り2枚はお気に入りに感じていいんじゃない? あと、モンスターは「ウォリアー」みたいに、自分の色3マス+ほかの色1マス移動というタイプより

も、「ストラグラー」みたいな2マス+2マスの方が使いやすいよ」

なるほどな。じゃあ、このカードを入れて……っと。

「ちよつと待って。それだと、青マスの移動がキツくなるかな」

「何でだ? 各色の枚数はだいたい同じになってるぜ」

「カードの色じゃなくて、実際に特定の色を動けるカードが何枚入っているかを数えてみると……」

ええと、青カードは6枚入ってて、追加で青マスを動けるカードは……1枚。合計7枚ってことか。

「各色最低でも10枚は欲しいとこだね。さっき抜いた「ブラッキス」を入れ直すか、「ヒーバ」(※)を増やすのが僕のオススメかな」

分かってきたぞ。こうやっていろいろ考えながらデッキをいじくるのも悪くねえな。バイト中の楽しみも増えて一石二鳥だ。

「ケンタ、これならどうだ??」

「ん……いい感じになったね」

「うし、バイト終わったら早速出陣すっか」

※1:どちらも黄色2マス+青2マスを移動できる定番カード。※2:ほころを回ることに加算される「証」を集めるとどんどん上がっていく。段位のようなもの。※3:相手を即死させるレアカード。戦闘最強の呼び声も高い。※4:「ディーブシーカー」と並び価値が高いとされるレア。3マスの無条件移動能力を持つ。※5:特定の超強力モンスターに強いレアカード。



堀越健太 (ケンタ)

見た目は幼いが、どう見ても外資系会社に勤務するサラリーマン。ミヤモトとは幼なじみ。「パーティ4」の発売以降アルカディアに向かうようになり、ツムジ丸の英才教育を受けた。

悪事発覚!

「うっしや! ほこら到達!」

デッキ調整の結果はますます、周りが俺と同レベルの連中ならそこそこ勝てるようになってきた。

「攻撃モンスターは……」

特に、「この「ストラグラ」がイケてる。攻撃値に移動数が加算されるってのがステキよな。」

「戦闘支援にこいつを……」

あと、「フェレット」も強え。攻撃値アップに加えて先制だもんな。攻撃と防御の両方に大活躍だ。こんなカードを3枚もよこすなんて、ツムジも気が利いてるじゃねえか。

「どうよケンタ、これでゴールだぜ」

「いい感じだね。プレイングも早くなってきたみたいだし」

学年も早4年、いい調子だ。ただ、手だれ相手ではやっぱり苦しい戦いを強いられるが。

「ケンタ、あの「ヌカカモンク」っての、強くなえか?」

「うん、能力は「ストラグラ」の強化版って感じなんだけど、あつちほしア

だしね」
「あと、「ポイズンスパイク」(※3)にもやられた。ほかはどんなカードが強えんだ?」

ケンタは、戦闘に強い定番のモンスターとその特性をさっと教えてくれた。その多くはレアらしいが、俺も早く手に入れたいもんだぜ。

「基本はレアって感じだね」

「もちろんベリリーレアとかにはもつといいカードもあるけど、なかなか引けないからね。定番カードとなると、大体はレアかな」

「ふん。じゃあ、ケンタ的トップレアって何よ?」

「そ、それは……」

「すいません、トレードいいますか?」

そこに突然、俺たちの会話に学生風の兄ちゃんが割り込んできた。脇にはカードファイルを抱えている。ほう、トレードか。ちょうど今、俺も情報を仕入れたことだし、ケンタの前で、人前のトレーダーっぷりを披露してやるか。

「ほほう、して、そことは何をこそ望んで?」

「「ブリーフシカー」ありますか?」
「ああ、それはつい先日、友人に出しちゃって……」

「ああ、残念!! ちなみに、何とトレードしたんですか?」

「ええと、確か「イカロス」2枚と、「ストラグラ」ほかの「コモン」10枚程度とどこかな」

「マジですか? 友達とはいえ、サービしましたね。僕なら「鬼ブル」(※4)一枚にオマケで「ポイズンスパイク」も出したのに」

ん? 何かがおかしい。「鬼ブル」って、さっきケンタが強調してたレアだよな。さらに、ブイブイ言わせてた「ポイズン」がオマケかよ!

「す、すいぶん大盤振る舞いじゃねえか……」

「そりやもう当たり前ですよ! 「ブリーフシカー」といえば、だれもが欲しいがるタンツツのトップレアじゃないですか!」

な、何い……!!
「オイ、ケンタでめえ!!」

そう言って振り向いた先に見えたのは、モリス・ケリンも真つ青の速度で自動ドアを駆け抜けたとするケンタの後ろ姿だった……。



エピソード

「よっしや、来たあ! 引き直したぜ、愛しの「ブリーフシカー」!」

「ち、こちら90連続「コモン」だつてのによ!」

「ワハハ、初心者の俺様をだました天罰が下つたんだよ!」

あの事件から1カ月。結局、俺は今もまだ楽しく「アウアロンの鍵」をアレイしている。すいぶんカードの相場感も身に付いて、知らないヤツとも気軽にトレードできるようになった。ま、ツムジのヤツに騙されたおかげで、自力で情報を収集するクセがついたからな。これも怪我の功名つてやつだろう。

「ミヤモトさくん!」

「おう、何だハニ?」

最近では、俺より後から始めたハニにアドバイスすることもしばしばだ。もちろん、良心的な俺様としては、ツムジのように初心者からレアを巻き上げるようなアコギなまねはしてねえぜ。

「ミヤモトさん、トレード掲示板にこ

引世経のゲームに現れた、カードゲームの融合ジャンル。このジャンルはこれからは発展していくだろう。キミもこの「アウアロンの鍵」その歩を踏み出してみては?」

んな掘り出し物があつたんすけど」
「どれどれ」

このトレード掲示板ってのは、割といろんなゲームでやってるサービスの一つ。自分が出したいカードと欲しいカードを記入してボードに張り付けておくど、条件に見合うヤツが返事を書き込むつてわけだ。いわば簡易オークションだな。

「お前が欲しかったつてえのは、「タンク」(※2)だよな。……ほほう、これとトレードならいいんじゃないやねえの?」

「そつツスカね」

やつは、自力でカードを引いているだけじゃ、なかなか思うようにデッキは組めねえもんだ。トレディングカードゲームという名の通り、他人とトレードすることまでがゲームのうちってことか。

みんなも、知らないヤツと話すことにビビらず、ガンガントレードしようぜ。それがきっかけで新しいゲーム仲間ができたすりやあ、さらに楽しくなるつてもんよ!



the☆アクシデント

こんちわ、ケンタです。こないだ、ツムジ丸さんがホルダーのとき、僕は次のほこらの上で待ち伏せする作戦に出たんです。こっちは【ポイズンスパイク】と戦闘支援カードがあって、戦えばまず負けない状態。んで、突っ込んできたツムジ丸さんを見事返り討ちにして鍵をゲット! さあ次のほこらを目指すぞ、とばかりに意気揚々と移動を始めると、周りからは嘲笑が……。そう、ほこらの上にはただではゴールにならないんです。気付いたときには、時すでに遅し。引き返すことはできない位置でした……。



ほこらの上でホルダーを待ち伏せし、鍵を奪った場合は、その場で行動終了しないとダメなんですすね。シヨック!!



猛者通信

発行 2003年11月1日

「前回までのあらすじ」
 サテルの陰謀が表出し、急遽開催された真・裏闘劇。血を血を洗う激戦が繰り広げられ、スポーツ部門「バンクショット」の対戦がつつがなく進行。その矢先であった「ケン」がいよいよシタダツプセは失格との言に対し、意義を唱える謎の声が会場内に木霊する！

それ、お、お前は！
 京城 飲めるかヴァーロー、訴えるぞムムムム。もう飲めませんってばフフ。
 桐 以上、京城さんの悪言でした。さ、次行きましょうか。
 ボール 紛らわしいデース。こんなときに寝るナンデ、オッショさんみたいでスネ。
 まさ 我の四面楚歌状態は変わらずか、この諦念……。

バベル朝の目録
 花域洗いに川へGO

デソ、まあ、失格は取りやめにしてやってもいいよ。そのかわり敗したの負けな。
 まさ しゃーないね。飲むしかねえなアホホ。
 GYU あんのクソ野郎、またトリックスターの評判落とすやがって！ 減給確定！
 桐 第4試合、トリックスター VS シタダツプセを始めます。ダツプセは田淵さん抜きでやこなでござい。(終)

鶴岡 正義は勝つ！
 GYU それでいい。
 まさ あざり負けな。さすがに一人は苦しいわい。
 桐 激戦、3回戦終了！
 ボール 激戦の末、優勝はNORAZさんに決定。二人とも現役と見紛うばかりの華麗な動きでスポーツ部門を制覇です！
 デソ、じゃあ、次の種目発表するぞ。

荒野に降り立つ 高機動戦闘の龍児たち

デソ、アクション部門な。
 一同 (ウヤウヤ)
 デソ、選りすぐりのアサシンたちの襲、アフトフォクシーズに殺し合え真様！
 一同 WOOOO!!
 桐 ステージキックも満載なクソオロゲーですね。人間大砲は炸裂するかも！
 馬組 やつたてねえ。
 なす うちのゲームですか？
 桐 この名作を知らないとはフフフ、とりあえず始めてもらいましょー！ 優勝者は後で僕と対戦してもオマケ付き。第一試合はトリックスター vs 辻ちゃんサイコー！
 鶴岡 ロケランで船内を火の海にしてしんせましょよ。
 京城 対戦じゃなくPカンスト勝負にしてくれよ。
 桐 却下す。最強の呼び声も高いベテが多いかと思いきや、みなさん個性が。おお、GYUバーナードの拳がヒットおー。ああ、しかしロケランで自滅だあ！

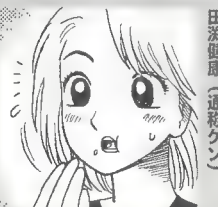


C.LAN (通称まさ)
 すでに忘れて久しい初夏の暑い記憶を振り起こしてみると、鬼瓦断層で三葉虫の化石を発見しました！ そんなワケで1カ月ぶりの裏闘劇レポートだよ。ボキユ。
 担当：シタダツプセ (C.LAN/田淵健康/Trick Star)
 イラスト：天野シロ

登場人物紹介



たわけ
 特注の大ネタをふるい、カデの小用ッ子を取りまとめる裏界の審判官。鬼ブルムシーカーにも舌打ちをかますほどアウア嬢の引きがよく、周囲の反応はうなざり。



田淵健康 (通称ケン)
 幾度となく死線を踏み越えてきたアウトサイドノヴァー。モー娘。ツアーどころか、自業自得法により風呂飯小用時間すら制限される監禁生活をあと1カ月は送る予定。

（着々と試合は進行）
 桐 さて、決勝は恋して♥マスカット vs ティックタックザワールドです！
 閃屋 優勝はウチらがいたたくわよ。覚悟しな。
 Y2 また目標が増えるわ。ティックタックの名が刻まれた目標が、ミツシマ ははは、そううまくいきませうか。
 デソ、では、始めい!!
 (終)
 桐 さて、優勝は終始冷静な試合運びをしたティックタックに決まったあ！
 ヤキ やりましたー！
 桐 おめでどう！ 今後は久喜がアフトフォクシーズのメックに決定です！
 ミツシマ そうなの？

熱闘激闘アチョー島

アクション部門
アウトフォクシーズ (ナムコ/1995)

バナナのために人殺しをする猿や車椅子のマッドサイエンティストなど、個性的な殺し屋たちが熱いバトルを繰り広げる痛快アクション。試合観戦も盛り上がるので、次回も採用してみたい。

優勝 **ティックタック・ザ・ワールド**
 恋して♥マスカット

キャラが小さいので傍目にはやや地味～るなれど、その中に凝縮された面白さに脱帽。

スポーツ部門
バンクショット (コナミ/1990)

2ON2のストリートバスケットゲーム。ラフプレイや凶器使用は当たり前。突然上空からコンテナが降ってきたりと、一時的とも気の抜けない展開がまた魅力。てかスポーツじゃないだろ、コレ。

優勝 **NORAうさぎ**
 暴れ☆叶姉妹

コナミといえば「グラディウス」という時代のゲーム。ケツ大推薦ながら不敗戦。

真!!裏闘劇 サンカシャー工業地帯

ティックタックザワールド (主催4種チーム)
 ミツシマ、ヤキ
 久置ティックタックの店員が常連さんチーム。社地な病闘争を勝ち抜いた実力派。

辻ちゃんサイコー! (スコアラーチーム)
 京城、DBS
 本誌ハイスコア担当と現役バリバリのスコアラーによる強力チーム。

シタダツプセ (まじがる通信者選抜チーム)
 まさ、たわけ
 本コーナーのクワットレライクース。今大会への意気込みは相当なものだがケンも選別。

脱衣門 門弟 (脱衣門チーム)
 馬組小用、ボール小沢
 脱衣麻雀コーナーの丁様ども。和向は面商で不参加。将を欠く構成により戦力アップ!

暴れ☆叶姉妹 (A-Fro投票者チーム)
 なな、SITS!
 サクテル選抜のA-Fro投票者チーム。ブラックサマー・プリンガーが久置に現出する!

トリックスター (GYUチーム)
 GYU、鶴岡、馬組
 ダツプセ所属の会社組織代表。メンバーが定着ず、フリーで活躍する鶴岡氏がっ人参加。

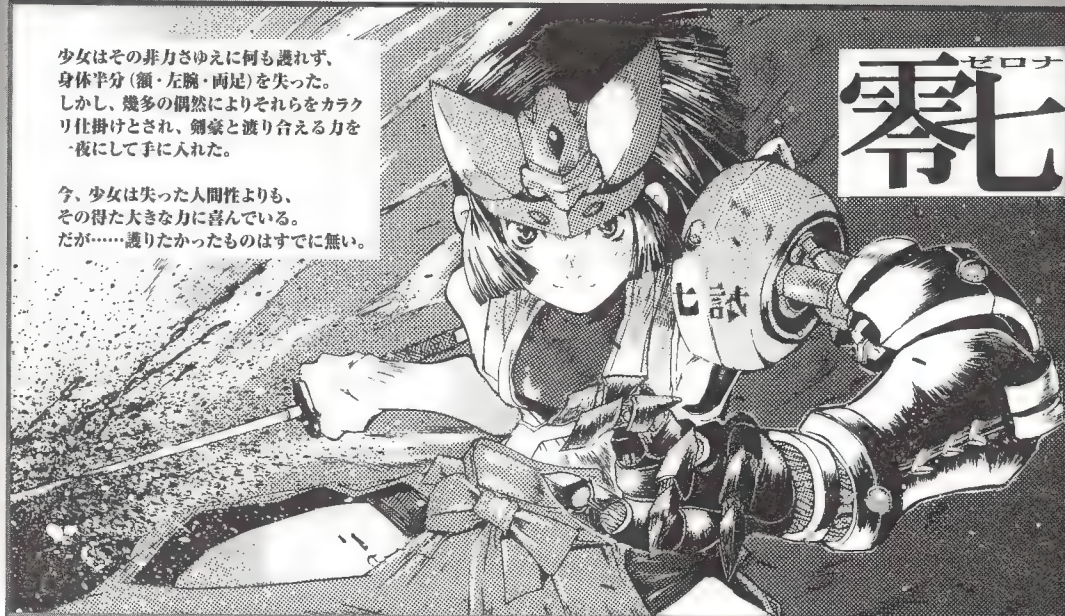
NORAうさぎ (ワイトロンチーム)
 TONOCHANG、馬組、小沢
 ウチも日頃お世話になっているワイトロンの精鋭部隊。離し持つ潜在能力はモノホン。

恋して♥マスカット (女性プレイヤーチーム)
 マスカット、リローテッド
 本誌ライターと投票者の紅一点女性チーム。誘導運筆を自在に操るキラーウィーンズ。

これが地獄の尖兵どもが命を削って勝負した 真・裏闘劇全種目DADA!!

少女はその非力さゆえに何も護れず、
身体半分(額・左腕・両足)を失った。
しかし、幾多の偶然によりそれらをカラ
リ仕掛けとされ、劍豪と渡り合える力を
一夜にして手に入れた。

今、少女は失った人間性よりも、
その得た大きな力に喜んでいる。
だが……護りたかったものはすでに無い。



ゼロナ
零七

ホームページ「シビリカ」

アドレス：<http://www003.upp.so-net.ne.jp/shipirka/>

●今号のテーマ

「サムライスピリッツ」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作・アレンジしてもらったコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「BLUE CUBE」

アドレス：<http://nasou.oheya.to/>

九つ上の兄のもと剣術の修行中!忘れっぽいので
腰に縫い付けさせられた二本の刀が武器。
「今日は掃除して素振りして兎跳びして掃除…」



次号予告

次号、shukel先生&
エナミカツミ先生登場!

テーマは
「ヴァンパイア」



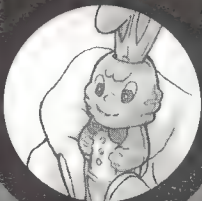
一文字 画

製してまず、サムライスピリッツ、はじめまして
こんにちは、一文字です。サムスピは中学生のころ
からの大大ファンで、描かせて頂いてうれいのです。
改造人間と好きなので、こんな娘にのまじり、H
Pの方でもナコル中心サムスピでもつています。ま
だ「一」で遊ぶんですが、「一」フーバーに期待です。

Pandora
Character
[パンドラキャラクター・カイ]

二文字 画

はじめまして、なそうを申します。アルカディアは
よくアフロに八ガキを描いて投稿してました。今
回このような機会を頂き、描かせていただくこと
ができてもうれしいです。またどこかでお目にか
かれるよういろいろと絵を描いて頑張りたいと思
います。ホームページもやっておりますのでよろし
ければ遊びにいらいしてください。



ゲーマー『お気に入り』サイト

Text : Joe / 『侍魂』は「サムスピ」、以降、「シンサム」「ザンクロー」……『侍魂零』は「サムゼロ」ですか？

『サムライスピリッツ ゼロ』

今回のテーマは、日本人の血が騒いでくるであろう「サムライスピリッツ ゼロ」(以下侍魂零)。初代「サムライスピリッツ」から数年後、3D格闘ゲームになったが、今回は2D格闘ゲームとして完全復活ということで喜んでいるプレイヤーも多いだろう。イラストは7月30日に本誌が発売してからネットやコミケで着実にイラスト掲載が増えた「侍魂零」の新キャラ真鏡名ミナ(以下真鏡名)をピックアップ。今回ご紹介するイラストは本格的なCGからデフォルメされたイラストまで、さまざまな真鏡名を楽しんでほしい。「お気に入り」検索サイトでは従来、検索サイトやリンクサイトを中心にご紹介しているが、今回は趣向を変えて新作ゲームに付き物のロケテスト情報掲載サイトを中心に紹介。本誌の紹介記事と併せて読めば、わくわく度は急上昇! なお、ページの最下にある「お気に入り」PLUSで紹介するサイトも一度チェックしてほしい。ゲームを語る時には、こういった楽しみ方もあるということをご紹介しよう。

銀輪部隊 銀輪

太い線で描かれるイラストがとてもかわいい。「メタルスラッグ」のコーナーもある。また、そのほか文章や写真が多く掲載されているので、ぜひとも見してほしい。

<http://ginrin.hp.infoseek.co.jp/index.html>

女神天国への橋御殿 じおあーる

原稿執筆時にはトップページから何枚もの真鏡名イラストが掲載されていた。同人活動も行っており、イラストと併せて刊行物の表紙を楽しめる。

<http://www.interq.or.jp/www1/hehasiwo/>

鈴音 赤丸

真鏡名イラストはイラストコーナーの「ミナ」をクリックして表示する。瞳と反射光が印象的なイラストはオリジナルも含めて数多く楽しめる。18禁なので注意。

<http://www.suzuneko.net/>

STRAYNIGHT 三丈えいる

イラストはトップページ下の「DUSTCHUTE」に掲載されている。設定や特徴にこだわって描かれたイラストは、味わい深く楽しめるので、ぜひともチェックしてほしい。

http://www.mikan.sakura.ne.jp/~eil/s_n/

Divine blue Shinya Aogami

大きな瞳と髪の色が特徴的なイラストが楽しめる。「絵日記」にも真鏡名を掲載している。ちなみに、SNKのゲームキャラクターが多めに描かれている。

<http://www.ne.jp/asahi/aogami/divineblue/contents.html>

存在感のあるイラスト

Knight Lounge mitsuba

画面いっぱい広がる真鏡名のイラストを始め、重厚なイラストが多く掲載されている。ゲームキャラは、IVY(『ソウルキャリバーII』)やライデン(『バーチャロン フォースII』)などがある。また、オリジナルの作品も必見。作者の個性が色濃く出た作品に仕上がっている。

http://www.ceres.dti.ne.jp/~mitsuba/mituba_hp/

トップページイラストが楽しい

ぶらちな しろがね

イラストコーナーだけでなく、トップページにも多数イラストが掲載されているので、くまなくチェックしてほしい。ゲームのイラストはPC系が多く、「ネコミミ」などにジャンル分けされている。また、アーケードゲーム系では「ギルティギア」のイラストも掲載されている。

<http://www.f8.dion.ne.jp/~zsilver/>

ゲームキャラのイラストが中心のサイト

MUGEN FACTORY K

イラストは、ゲームキャラクターが中心。「SNK VS. CAPCOM」のキャラクターも掲載。また、掲示板も充実しており、「PaintBBS」(お絵かき掲示板)、「BBS」(通常掲示板)、「zatudan-BBS」(チャット風)、「I-CONBBS」(アイコンが充実)の4種類を楽しめる。

<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Part/5781/>

さしみ屋 さしみ

目を引く独特のタッチで描かれたイラストがメインコンテンツ。イラストが主軸になっているだけあって、見る者を圧倒する画力にはたまた脱帽するばかり。

<http://marushin.press.ne.jp/3438/>

シャイニングウィザード うらのあ

同人活動やWebComicの掲載が中心であるが、真鏡名イラストは絵日記コーナーの8月分に掲載される。掲示板書き込み時の表示イメージもチェックしてほしい。

<http://c9n97290.fc2web.com/index.html>

機巧電刃館@Web 枇杷透秀

真鏡名は「雑記帳」のカットとして掲載。この雑記帳にはいろいろなゲームやコミック、アニメのキャライラストがあり、見ていて非常に楽しめる。ただし、18禁サイト。

<http://ran.sakura.ne.jp/~b-haya/index.html>

ライトタッチのイラストが印象的

FEoC 味噌

パステルカラーをベースに艶やかな肌が印象的なイラストが掲載されている。またアイコン集もドット絵の味わいがあり楽しめる。ただし、18禁なので注意が必要。同人活動情報も掲載されており、通信販売取り扱いサイトへのリンク集も掲載されている。

<http://www.bekkoame.ne.jp/i/asian/>

SURREALISTIC POINT 風たまご

ドットで描かれた愛らしいキャラクターたちが、所狭しと動き回るページ構成となっており、イラストは「TALK」のコーナーに掲載されている。どれもかわいくて秀逸!

http://yokohama.cool.ne.jp/surrealegg/entrance_surreal.html

SimplePlan 大庭幸

「Gallery」と「Diary」のどちらのコーナーにも、しっかりしたタッチと塗りのきれいなイラストが掲載されている。「Diary」コーナー8月の真鏡名、ナコルはオススメ!!

<http://www.eonet.ne.jp/~kouoba/>

『お気に入り』 検索サイト&ロケ情報

原稿執筆時は8月下旬であり、『侍魂零』のゲームシステムや攻略に関する情報は、ロケテスト情報が大半であった。そこで、そういったロケテストでのプレイ感やコマンド、対戦戦績から技性能などを掲載するサイトを紹介したい。まず、ご紹介するのは、「大江戸はめ町奉行所」(<http://www1.newweb.ne.jp/wa/s-y/>)。ロケテ感想(ロケテ時にボスまでいっている)、システムや技表の情報などその詳細なレポートが掲載されている。

また、『侍魂零』のロケテ情報はもちろん、ほかにもいろいろな情報を得るなら、

「ようこそキャンヘ」(<http://www2.odn.ne.jp/cfa18530/index.htm>)が挙げられる。ロケテ情報が紹介されているほか、格闘ゲームのコンボ紹介や、CGギャラリーなどが充実! そして、「本能主義」(<http://www008.upp.sonet.ne.jp/instinct/>)。トップページではロケテスト情報や各種リンクだけでなく、ウェブ日記スタイルで情報+コメント+リンクが掲載されている。もう一つ、「とらんずべあれんど」(<http://trape.hp.infoseek.co.jp/>)もオススメ! データベースとして活用するもよし、小説を読むもよしの良質サイト!!

使っま遊べる!! ~クーポンの秋到来~

アルカディア クーポン

秋も中盤に入り、気候も涼しくなってきたと思いきや、ゲーセンは新作ラッシュでヒートアップ！クーポンで新作ゲームを遊び倒せ！

アルカディアクーポンニュース 改

アルカディアクーポン加盟店170店突破!!

新規加盟店舗が今月も3店舗追加！早速お店に遊びに行ってみてね！クーポンをつかってお店の常連になっちゃおう！

今月の新店舗

今月は、エンゼルランド 徳大工前店(徳島県)、プレイハード ファイブオー店(奈良県)、GEME DINO飯急 茨木店(大阪府)が新規加盟してくれました。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■FAX: 03-5433-7212

■E-Mail: location@arcdiamagazine.com



※ 長い子はまわせばよかった

マンガ: 今井伸

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	ハイテクランド宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1 00559-62-5903	アミューズGIGI 大阪市天王寺区上汐3-3-5 006-6775-6051	スペースV1 廿日市店 廿日市市本町4-23 00829-34-3311
	プリックス南浜松店 浜松市新橋町1956 0053-442-7235	アミューズメント キガ(フウキグループ) 牧方西原野2-1 0072-849-4161	ブラボ5日市店 広島市安佐区吉見岡2-27 バレブレステージ1F 0082-921-8576
	ミラクル静岡店 静岡市西中原1-7-20 0054-284-0099	アミューズメントパーク エルロフト 茨木市宇野辺1-4-3 00726-23-7161	プリックス広島店 広島市中区八丁堀11-6 広島/パークレーン1F 0082-222-8072
	the 3-RD PLANET OZ 浜松市宮竹町322-1 0053-466-3387	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) 高槻市城北町2-11-2 00726-71-5123	エンゼルランド 徳大工前店 徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F 0088-653-4758
PLAY SEVEN 長門市藤野字流64-1 00586-46-7228	心音響GIGI 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 006-6213-8024	ゲームステージピー 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F 0087-868-6007	
アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-8-3 00566-25-5001	ゲームステージ ガムガム店 吹田市神楽坂1-24-9 006-6317-0433	セガワールド高松 高松市新築町字山田535 0087-866-9526	
おもしろランドFAHAHA清洲店 西宮市社清洲町字一橋1240 0052-401-6013	チャレンジジャー 道手門店 茨木市西宮城1-5-27 00726-43-4444	マックスプラザ普通通(フウキグループ) 香蓮寺町中村町1798-2 マックスプラザ 00877-63-4333	
ゲーム島AGC 一宮市高池1-14-8 00586-43-8138	チャレンジジャー 関大前店 吹田市千里山泉1-14-2 006-6389-8072	高知県 高知市はりまや町1-1-19 0088-872-8789	
セガ・デポルテ 名古屋市中区栄1-4-5 0052-222-3920	チャレンジジャー 堺東店 堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F 00722-23-9915	MAHODO(マホード) 北九州市八幡西区折尾1-12-14 0093-695-0632	
セガワールド一宮 一宮市前羽道3-11-30 00586-23-5125	チャレンジジャー 土居店 守口市土居町8-11 006-6994-7476	アカトン産大前店※2 福岡市東区松台台2-2-2 0092-662-8705	
セガワールド岡崎 岡崎市上池3-50-4 00564-58-8986	チャレンジジャー フリフリランド 吹田市千里山泉1-10-3 006-6387-4396	アカトン西新道※2 福岡市早良区西新4-7-7 0092-844-6553	
ハイテクセガ金山 名古屋市中区金山町1-19-2 0052-323-0121	ハイテクランドセガアピア 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F~2F 006-6645-7692	スーパーアカトン香椎店※2 福岡市東区香椎駅前1-10-10 0092-682-0555	
ハイテクセガ豊田 豊田市深田町1-65-1 00565-26-6777	バラシオ高槻店 高槻市高槻町16-11 00726-84-7082	トンボ大橋駅前店※2 福岡市南区大橋1-9-1 0092-553-1081	
ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フィエスタ豊橋B1 00532-55-6088	ファミリーガーデンパートII 大津市西成区南津守9-1-11-6 006-6583-0732	ハイテクセガ七隈 福岡市南区七隈8-4-8 0092-861-4856	
遊樂楽造22 一宮市島崎1-2-4 00586-75-6466	アミュージアム南津守 大津市西成区南津守9-1-70 0078-271-0335	セガワールド多の津 福岡市東区多の津3-6-18 0092-612-7094	
プレイハード 50春日井店 春日井市春日井2-1-36 ホニクビル1F 00568-52-8240	ジョイランドタイム一天六 大阪市東区天神橋6-4-9 006-6351-1530	ゲームナイスデイ 佐賀市本町大字本町506-9 00952-25-4448	
ゲームランド おにこっこ 松原市日野町ベルタウン2F(密文堂書店) 00598-21-1211	プレイシティキャロットなんぼ店 大阪市中央区難波3-6-17 006-6633-8030	プレイハウスカ 伊万里市日町吉備町 エルアスカビル2F 00955-23-2895	
セガワールド生駒 四日市市生駒町小島南299-1 00593-32-9988	GEME DINO 飯急茨木店 大阪府茨木市伏見町5 0072-631-5507	セガワールド 大村 大村市春日町3B3-1 00957-50-2555	
セガアリーナ浜大津 大津市浜町2-1 浜大津アークアミューズメント2F-3F 0077-523-7015	三宮ザンクス 神戸市中央区東/福町5-4-5 高架下404~407 0078-271-0335	セガマービリー 熊本県本町3-15-1 0096-351-6229	
ピクトリア(フウキグループ) 大津市東町16-29 0077-533-3140	ネオステーション 大和高田市高砂町6-3 006-4398-1224	アミューズメントスペース31 大分市藤巻100-2 0097-523-5060	
セガワールド甲西店 甲斐郡甲西町吉見二ツ峰356-1 00748-72-5822	キャノンショット(フウキグループ) 奈良市二条町2-4-14 00742-35-3218	セガワールド中津※3 中津市池田町1-2-16 00979-22-7833	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ) 宇治市広野町西原100 00774-43-9030	プレイハード ファイブオー店 年輪町三ツ峰町2-11-8 中田ビル1F 00745-32-7161	ドリームワールド 大分市大津中央2-8-3 0097-593-5224	
西院ユートンクラブ(フウキグループ) 西院市左京区西院三軒町12 0075-595-1136	K-CAT 津川店 和歌山市津川1-71-5 0073-480-5111	ブラット中津店 中津市東本町4-3 00979-27-1255	
下鴨ヒューターワン(フウキグループ) 左京区下鴨西木町46 0075-712-4367	プレイシティキャロット和歌山店 和歌山市西院町77 0073-431-8559	ファイブオー 別府店 別府市吉田の岡1-2-25 サンコージャンパル1F 00977-25-7812	
スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都府山科区御所島/月町2 フウキビル1F 0075-502-5765	ゲームスポット ハロウィン 出雲市東町1211 00853-23-0731	JR宮崎プレイスタ by SEGA 宮崎県新町107-4 00985-26-7589	
セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山/山下ノ32 0075-603-3220	岡山ジョイポリス 岡山市下石井2-10-1 0086-232-8790		
GAME DINO 家具園地店 枚方市長尾家園町1-7-7 0072-867-7357	プレイハード ファイブオー岡山法界院店 岡山市大和町2-4-24 0086-226-6411		
P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5 006-6358-2068	スペースV1 可部店 広島市安佐北区可部町3-1-8 0082-814-6116		

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな相いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから、
ハイスコアにはそれぞれの相いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

「ハイスコア全国集計」のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの複製してもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

1,227,900

夏コミブレスタ完売御礼 S.O.D. 黄龍
デイトナⅢ (埼玉)



©Sammy 2003

速攻クリアでタイムボーナスを狙え

本作の基本的な得点要素は敵の破壊点数をはじめ、アイテム獲得、敵への撃ち込み点で、勳章と階級は全くスコアには影響しない。

実は最も重要なのが各面クリア時に加算されるタイムボーナスで、スコア

全体における比率が非常に高い。つまり、ステージ道中やボス戦での速攻パターン作りがハイスコアを狙う上でのキモになってくる。

ハイスコアのカギになるのは最終面ボスで、毎回行動パターンが違う上、

どの武器アイテムが出現するかもランダムの模様。いわゆる「運」で大きくタイムに差が付くため、ここでどれだけタイムボーナスを多く獲得できるかが今回の勝負どころになったようだ。

また、面白いボーナスもある。それ

はボスを倒した後に落ちてくるアイテムを回収するというもので、ボスが落ちた帽子やメガネを取ると一つにつき、1万点が加算されるのだ。そのほかにも隠し要素は多いのだが……結局はタイム優先の方針になるだろう。

4'00"21

カイ

遊道楽箱崎店 (福岡)

最速キャラはギース

2D格闘ゲームには珍しく、スコアではなくタイムアタック式の本作。

今回の最速キャラとなったのが隠しキャラ、ギース・ハワードだ。

ギースでタイム短縮を狙う際の基本コンボは【近距離立ちC→D→(フロ

ントステップ)近距離立ちC……】の繰り返し。敵がダウンしないので攻めを継続できる。その上、気絶値が高く、パワーゲージも溜まりやすいという、非常にタイムアタック向きの連続技。

そして、CPUが気絶したら【キャン

セル烈風拳→レイジングストーム】を当てるという流れが基本方針だ。

ちなみに今回4分台を記録していたプレイヤー全員がギースを使用し、その次にテリー、庵を使用して5分台のタイムが続いている。

ただし、非常にキャラ数が多いゲームだけに、ほかにタイムを縮められる革新的なパターンが発見される可能性も十分にある。次回以降もギースが最速のままなのか、それとも待ったを掛けるキャラが出現するのかが注目だ。



©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.
※「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社SNKプレイモアが製造・販売するものです。
※「SNK」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。

レオニード

25,094,700

8月5日再び入院AXIOM-H.Y[®]

アババ天神橋店 (大阪)

アンデット

25,135,900

ヒビキ

ゲームBOXQ2 (愛知)

ヴァネッサ

37,167,100

HTR-YAS

デイトナⅢ (埼玉)

エンゾ

25,422,000

DBSの知り合い

デイトナⅢ (埼玉)

サンダーロード

2'15"867

TOHRIMA Z

個人申請 ハイテクランドセガアピオン (大阪)

スパイラル

0'56"153

NONIRI-KIL@のにりん

個人申請 堺東富士ゲームセンター (大阪)

DEMOLISHFIST[™]

©Sammy 2003 ©Dimps 2003

A級コンボで稼げ

今回からキャラ別集計開始となった本作だが、【ヴァネッサ】の点数がほかの3キャラに比べてズバ抜けて高くなっている。これは前号でも少し触れたとおり、各面クリア時に最大ヒット数×5000点が加算されるため。

しかし、【ヴァネッサ】の攻撃力は確かに低くHIT数が稼げるのだろうが、ここまで大きな差が付くものだろうか？ その答えは、一部のボスクラスの敵に対してA級コンボを決めることができるからだ。

これが成功すると、コンボ補正によって、攻撃一発当たりのダメージが少なくなることも手伝い、非常に多くのヒット数が稼げ、なんと最高で600ヒットオーバーにもなる。

また、車などの障害物に対してガードアタックを繰り返してヒット数を稼げるのも、ヴァネッサの特権だ。

ほかのキャラではジャンプKなどを使うのだが、【ヴァネッサ】の場合はガードアタックの威力も低い分、それよ

りも多くのヒット数を稼げるのだ。

これだけの要素がそろえば、ほかのキャラのスコアとこれだけの差が付くのも当然ということになる。

さらにどのキャラにも共通することだが、武器を使ってヒット数を上げる方法もある。最終面ボスならばエンジェルハンマー連打でハマることがあり、100ヒットを超えることもある。

稼ぎの基本となるパーティゴの発動ポイントに関しては、前回から変化はない模様。例えば、障害物にパーティゴを使う際に、最初に発動し、その後通常のコンボに繋ぐといったところ。

パーティゴはヒット数を稼ぐ目的と、安全を確保するために使う場合とがあるが、結局早く使わないと損なので、使う場所が限定されてくるからだ。

今回は四人のプレイヤーが1キャラずつトップを取るという結果に落ち着いたが、比較的ほかのキャラへの移行もしやすいゲームなので、今後は混戦が予想される。

F-ZERO AX[™]

エフゼロエーエックス

©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003

ショートカット炸裂だ！

今回のタイム更新の影にはさまざまな最新テクニックがある。

まず【サンダーロード】では合カドリフト、通称ドリフトターボと呼ばれるテクニックが重要になっている。これは直線的にドリフト状態で走るといって、本作ならではの破天荒なテクニックだ。

ちなみにトップのプレイヤーは、2回目のピットエリアまでエネルギーをブーストに使ったようだ。

そして前回の集計から一気に2分以上もタイムを縮めた【スパイラル】は、なんとコースを全周回ショートカットする荒技が炸裂！ しかも1、2周目は普通にジャンプしてショートカットし、3周目でわざと爆発する場所に着地して、レスキューマシンに釣られた状態でゴールしているとのこと。

今回更新が無かった残るコースも、タイムが煮詰まるのはまだまだ先。今後の盛り上げりに目が離せない。

闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	呉品	71,486,300	ムカリ	GAME'S MILK (京都)
	熊千千	82,431,200	撃郎	
	黄荷	80,098,600	ムカリ	
タイムクライシス3	1人プレイ	4,270,950	ATS@緑のイモムシ	個人申請 ゲームファンタジーランド KINGJOY (愛知)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	いろは坂 下り	2' 33" 054	バピンコ@SSP	イミグランテ相模原店 (神奈川)
	いろは坂 逆走	2' 40" 796	さめちゃん@香交運くんぐ〜ん歳よ	個人申請 アーバンスクエア ゴールドタワー店 (香川)
バトルギア3	初級 順走	2' 03" 026	KAIS	イミグランテ相模原店 (神奈川)
	上級 順走	3' 22" 586	SKNS	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
	超初級 逆走	2' 15" 754	イミグラ超初級委員会	イミグランテ相模原店 (神奈川)
あずまんが大王パズルポブル	1人でパズル	331,756,680	UMC (ふなっこのおめざん)	トライアミュージメントタワー (東京)
ソウルキャリバーII	マキシ	1' 32" 78	ヘレティックさきお	ゲームインナミキ (東京)
スタートリゴン		702,430 (ススム使用)	オレって犬以下? SKM-地上絵◎	個人申請 プレイハード 50津店 (三重)
ギルティギアイグゼクス	闇慈	25,053,500	サガットという名の審判の機 HAM	えの木 (高知)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. シオン DX	連邦・シングル	24,029	ヒビキ	ゲームBOX Q2 (愛知)
斑鳩	イージー	32,589,350	14年ぶりの運動会! HPW-G.I.	個人申請 アリス金山 (愛知)
式神の城	金 大正	5,601,003,540	GLS-祭・二番の男 @安ちゃんわはー	プレイシティキャロット 樂鴨店 (東京)
ビートマニア7thMIX	パワー	3,887	TCジュル	マツマウスパート2 (神奈川)
ビートマニアII DX 6th style	トランス	7,633	QED	GAME's WILL (京都)
	ヘビー	7,627		
	オールミックス	7,520		
	スペシャル	8,435		
ビートマニアII DX 5th style	アウトフェイズ	9,194	QED	GAME's WILL (京都)
リアル&フェイク フォトY2K		9,722,800	ごりよ	個人申請 ゲームセンターベティ (石川)
スペースボンバー		10,604,900	醜!!男塾 山本	ゲームサファリ穂積店 (岐阜)

ハイスコア
全国集計

8月17日
締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャコップ3 New Ver.		480,862,800	TYO-チョイ@Gun-Powers	東京レジャーランド小岩店 (東京)
ギルティギア イグゼクス #RELOAD		27,860,600 (エディ使用)	FJC@下HS連打あと1500万=ヘタレ	個人申請 ハイバーネオイクタ (福岡)
ボーダーダウン	6A	221,917,220	5GL-はっしー	AMUSEMENT LAND KentaGon&KyontaGon (東京)
	6B	199,461,450	YOH	個人申請 タイトーインゲームワールド (東京)
	6C	254,969,030	SRA-はっしー	AMUSEMENT LAND KentaGon&KyontaGon (東京)
	6D	289,341,980	YOH	トライアミュージメントタワー (東京)
式神の城II	玖珂 光太郎	6,284,943,520	凜	個人申請 ゲームセンターB-1 (千葉)
	結城 小夜	6,763,641,350	はこはにてたら引き電も! 保奈美た〜ん	グッディ21 (東京)
	金 大正	6,551,210,190	ASK	
	日向 玄乃丈	5,726,877,910	坂下善一	
	ニーギ・GB	5,828,904,550	T²-CYR-WIZ	
	ロジャー・サスケ	6,048,786,020	ダメK.K@夏ハテ	個人申請 ゲームセンターB-1 (千葉)
	ちびふみこ	4,809,406,990	覇亜たん	トライアミュージメントタワー (東京)
	2P同時プレイ	6,579,409,410	Y.S.333&どんぐりす	個人申請 ゲームセンターZERO (熊本)

講評

今回はバーチャコップ3 New Ver.から、前のバージョンとの違いはスコアの桁が増えていること。ゲーム内容に関しては全く同じですが、今回の集計から既に旧バージョンと比べて、二桁もスコアが伸びています。今後どこまで伸びるか期待しましょう。

ボーダーダウンは「はっしー」・「YOH」画氏で20コースずつ分担した形になっています。ルート取りとバージョン制作の最先端を走るこの二人が、他プレイヤーを置き去りにしています。また「6D」は他プレイヤーとの末尾勝負になっていますが、理論値では3億点を突破しているそうです。

式神の城IIはグッディ21勢がさらに増勢しています。その中でも特に注目したいのが「日向玄乃丈」。なんとこれまでスコアが高かった形式ではなく、公式を使用したスコアここにきてまさかの逆転が發生しました。

また、「20P同時プレイ」は光太郎&ロジャーでのスコア道中は光太郎メインで、固い敵やボス戦では威力の高いロジャーの式神攻撃で短時間撃破というプレイスタイルがコンマ以下のせめぎ合いが続いてきた頭文字D Arcade Stage Ver.2とバトルギア3ですが、さすがに打ち止めが近いのか、更新も少なくなっています。

斑鳩のアーchieは2面ボス前が9列パターンになるなどの細かい部分で進化している模様です。また、しばらく更新されていない「フォーマル」、「ハード」の動向も気になるようです。

君もチャレンジャ!

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらおう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要な事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2週目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

- ・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)
- ・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4とともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない。

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

◆個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	怒首領降	集計部門	ストリー
スコア(タイム)	23,646,800		モード
面数	全25面ALL	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ使用 残×5 連付き(シンクロ30連) 同付き		
達成日	2005年 12月 31日		
<p>得点別賞・得点のポイントなど(できるだけ詳しく)</p> <p>残機ボーナスが1機100万なので、ノーマルは必須です。途中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、永バ防止キャラのためめきが出るに死に確定なので、クリアするタイミングが重要で、</p> <p>点効率1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。</p>			
名前	アミューズメント アルカディア		
電話	03-5433-71xx		
住所	東京都世田谷区若林1-18-xx		
スコアネーム	TKN-NSK		
以上のスコアを記録したことを証明します。			
店員	鈴木 雅弘		

お詫びと訂正

アルカディア10月号のハイスコア全国集計において「極上パロディウス」の全国一位プレイヤーのスコアネームが【2KB-RIT8段】となっていますが、正しくは【ZKB-RIT8段】でした。ここに訂正するとともに、関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことをお詫び申し上げます。

意外にプレイヤー人口が多いリアル＆フェイクフォトY2Kは最終面でのタイムオーバーまで待つてライフを潰しての稼ぎがキモ。タイムボーナスなどをしっかり稼いだ上でのステージ運待ち勝負になるようです。

エスプレイドは2キャラ更新ながら「相模 祐介」のスコアが光ります。このスコア達成時の点効率は、1面480万、2面910万、3面1350万、4面1750万、5面前半2250万、アレス前2750万、クリア時3020万だったとのこと。「かなりうまくいった」と本人のコメントがありました。

ストライカーズ1945の「ZERO」は2周目5面でパワーアップアイテムを1個逃して4千点落ちとのこと。

ザ・キング・オブ・ドラゴンズは武器レベル1のままクリアまで進んでいくのが必須事項。6面の敵が出続ける場所で、画面を少しずつ進めてギリギリまで稼ぐことにより点数に大きな差が付きまします。

クォースは100万点稼ぐのにおおよそ一時間かかるので、今回のスコアは8時間前後というかなり長いプレイ時間になります。一周目の後半ですでに難度は上限に達しているため、長時間にわたって集中力が続かが最大のポイントでしょう。

ダブルドラゴンIIも久々の更新です。基本の攻撃は、後ろ蹴り→直し蹴り。2面の段差でザコをハメてタイムアップギリギリまでねばり、10万点近く稼ぎ出しているそうです。また、ボスでも時間ギリギリまで後ろ蹴り(得点は入るが単発ならボスは死なない)を入れているとのこと。

鉄拳3	コーナウレアルズ	1' 00" 25	はうらう人	デイトナIII (埼玉)
ストリートファイターEX2	春麗	3,478,100	「クビ」by神山さやか SSC-VAP	プレシディヤキャロット 集鴨店(東京)
	バルログ	3,528,200	ぼくだ (連伝子組み替えでない)	アババ(天神橋店(大阪))
エスプレイド	相模 祐介	41,267,620	WSM-MKZ	スボラ九品寺&ショールーム (熊本)
	JB-5th	38,982,730	☆-HPW-TAC	西千葉スターダスト(千葉)
ハイパーデュエル		2,747,392	(A)	GAME's WILL(京都)
ライデンファイターズ	雷電MK=II	53,547,350	喪服プレイ希望 (人妻のみ)	アババ(天神橋店(大阪))
ストライカーズ1945	ZERO	2,286,700	J.G.K-ALL(◎)	個人申請 ゲームインクー (兵庫)
オペレーションラグナロク	連付き	7,381,000	リカヴィネ判別法発見 CLAW-やまも(◎)	個人申請 NOVA ステーション(愛知)
	連無し	6,858,000	血が出るまで凍強ります CLAW-やまも(◎)	
餓狼伝説スペシャル	アクセル・ホーク	2,725,500	しほ	アミューズメントスタジオ 豊中(大阪)
	ビッグ・ベア	2,737,100	ようこ	
	タン・フールー	2,730,200	まこ	
	ギース・ワード	2,814,800	さゆり	
ファイターズヒストリー	ミゾグチ	1,352,000	GYO	アババ(天神橋店(大阪))
ビュポイント		4,921,240	IMU-AT2 ビデオ録り希望!	ゲームインナミキ(東京)
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	ファイター	3,711,800	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド界 (大阪)
クォース	2P協力	8,622,860 (12周目6-4)	DAB.S+ZBL-NAI 次回1000万	デイトナIII (埼玉)
剣豪		4,383,600	◎RMN? -SN-経(つね)	ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉)
ゲインランド	1P	32,010,505	カス	モンキーハウス本館(福岡)
ダブルドラゴンII		324,280	NAL-Ryo@ KONAKEN新潟支部	個人申請 スターフィールド店 (新潟)
オメガファイター		16,418,440	Clover-YMN (オメ子)	西千葉スターダスト(千葉)
ダライアス	Z	7,836,600	RMN? ひろりん♪	トリアミューズメントタワー (東京)
太鼓の達人3		1,699,060	きあい人	個人申請 らんらんらんど 今治店(愛媛)



★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今月は48店舗の申請があり、中でもデイトナⅢは、古いタイトルから新作タイトルまで、ハイスコア申請に意欲的に取り組む良質店舗。ぜひとも一度来店してほしい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (2P同時)	4,488,620,500	4研EPM	ALL 2キ-68砲式 光太郎式7ミスDP
2 ファイナルファイト (ガイ運付)	3,749,050	くろべえ	ALL
3 究極タイガー	10,000,000+	DEN-ZAEMONS 右手さん	4-9 運付 つかれたよおー
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (チーム・ジオン)	35,347	アナル・テイ シズ	ALL シャアゲム、ドム ヨシヲはバグ
5 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (シングル・ジオン)	17,797	黒いナニカ	ALL シャアゲム タンクうざい

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (金 大正)	3,391,864,150	S.T.#	ALL 2式 銭7656
2 式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	2,764,146,760	TGA-KHC @シシソ強化(5)	ALL 2式 銭8190
3 怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	1,633,479,770	Σ (A)	2周ALL EX強化
4 ぶよぶよ通	1,400,517	ほうらう人	ALL 1148700 MAX17連射
5 ストライカーズ1999 (X-36)	2,969,000	KLES-S.T RET さんにマジ感謝	ALL ノーミス

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ボーターダウン (6D)	199,960,830	OAM-なおき	ALL 連なし
2 怒首領蜂大往生 (タイプB)	317,688,760	OAM-なおき	2-4 Ex強化
3 ストライカーズ1999 (F-22 ラプター)	736,000	乾くまで さわらないで……	1-7 運付
4 ストライカーズ1945 (メッサージュミット)	1,276,600	祝 白虎マスター	2-6ボス 運付
5 ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	928,200	お肉大好き	2-2 運付

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスブレイド (相模 祐介)	40,711,490	◆-HPW-TAC	ALL ノーミス
2 エスブレイド (J-B 5th)	38,982,730	◆-HPW-TAC	ALL ノーミス 円497 パリア0
3 オメガファイター	16,418,440	Clover-YMN (オメ子)	ALL ノーマル 1周810万くら
4 セクシーパロディウス (こいつ)	4,735,000	PTS2-BEA	ALL 残3設定 運付 特殊×3
5 エグゼドエグゼス	10,000,000	PhotoShop Elements	カンスト ノーマル R30で達成 運付

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,247,202,930	T.kiz	ALL 2式 4ミス
2 式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	3,397,695,340	T.kiz	ALL 2式 4ミス
3 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'00"51	T.kiz	ALL テリー 天国有り
4 エスブレイド (美作 いろり)	27,963,850	T.kiz	ALL 6-2
5 テトリス T・A PLUS (マスター)	12'01"60	穴埋めくんにより	緑カンスト S6 ST-SK鎖

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,839,243,610	踊るダメ人間 VAN	ALL 2式
2 ボーターダウン (6D)	186,967,866	足でお願ひします。	ALL
3 ボーターダウン (6C)	82,636,320	使用キャラはマル	ALL
4 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	243,288,769	シケモク拾って 喫うなっ!	2-5
5 D&D タワーオブドゥーム (ファイター)	1,153,779	ほのほのびい〜む PPPいずみ	ALL

トライアミュージメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ あすみが大王 バトルボブル (1人バブル)	331,756,680	UMC (ふなっこのおめめさん)	ALL 神楽 放課後コース
★ ボーターダウン (6D)	289,341,980	YOH	ALL
★ 式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	4,809,406,990	翻垂たん	ALL 3ミス 9ボム あ、かわい〜
★ アサルト (旧Ver.)	992,300	G.M.C.IMO	ALL 残0 最終面失敗
★ ダライアス (Z)	7,836,600	RMN? ひろりん!	ALL 512K1 さいんヘルパー有り

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	5'20"56	DBS	ALL 運付
★ クォース (2P同時)	8,622,860	DAB.S+ZBL-NAI 次回1000万	5075401P 1548000 2P 12668800X 35326 2.177777777
3 デモリッシュフィスト (エンフ)	25,422,000	DBS	ALL 運付
4 怒首領蜂 SP ver.	3,542,842,760	運が良かった SOF-WTN	ALL 1周 3.96倍
5 ぶよぶよSUN (ぶつう)	1,413,606	SPD-Y!	ALL MAX17連 クリアしただけ

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (金 大正)	4,700,713,840	AKA!	ALL 2式 ×8×23926
2 式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	2,106,112,500	FU	5-1 2式 ×8×4593
3 ドルフィンブルー	913,660	高橋名人VS 居酒屋のカウンター	5周 中ボス第1段階 まで2周 運付
4 ビートマニアⅡDX 9thstyle (ポーカール)	6,348	EURO	ALL
5 ビートマニアⅡDX 9thstyle (ゴールテン)	5,035	RHCP	ALL

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ バーチャコップ3 (ニューVer.)	480,862,800	TYO-チョイ @Gun-Powers	ALL 納得いかねー
2 ビートマニアⅡDX 9thstyle (ポーカール)	5,177	宣子一筋	ALL
3 ビートマニアⅡDX 9thstyle (ゴールテン)	4,718	宣子一筋	ALL
4 ビートマニアⅡDX 9thstyle (マックスビート)	6,211	宣子一筋	ALL
5 ビートマニアⅡDX 8thstyle (ポーカール)	5,689	宣子一筋	ALL

ゲームファクトリーマグマ川越店

埼玉県川越市藤田町9-3 ☎049-222-8839

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 剣豪 (ノーマル)	4,383,600	@RMN?- ISN-経(つね)	ALL しょほい、なえ
2 プロギアの嵐 (ミリタント)	37,700,940	ERT上尾人	2-3 ネイル 穴うめ?
3 ポップンミュージック10	300,000	J.K	ALL ノーマル H54 ALLグレート
4 ストライカーズ1999 (X-36)	2,846,900	ERT上尾人	ALL
5 パカパカバクション スペシャル	1,855,750	栗パカ連合会員	ALL 倍速大会 穴うめ?

ワンダーパーク札幌プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F ☎011-242-0765

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 F-ZERO AX (ソニックオーバル)	0'8"067	ちゆうざいさん	
2 F-ZERO AX (スクリュードライブ)	0'19"135	BIT	
3 F-ZERO AX (メテオストリーム)	0'32"846	リュウジンJSP	
4 F-ZERO AX (シリンドラーウェーブ)	0'44"283	WOLF	
5 F-ZERO AX (サンダーロード)	1'01"825	リュウジンJSP	

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**鋼路スガイクゲームフルフル**(北海道)
当店は「スコアノートが無い」「カフェオレが売り切れる」などの苦難に立ち向かい頑張っております。

●**フリーウェイ八戸店**(青森県)
「エスプガルー」入荷致します!! 昔に戻った感があり非常に期待しています。皆さま、お待ちしております。

●**デイトナIII**(埼玉県)
遠征者の皆さま、ご来店ありがとうございます。お待ちしております。また来店してください。火曜クラブの方は、冬コミ参加予定です。

●**ゲームファクトリーマツマ**(埼玉県)
今月は、スコアが少なかったです。自分も「モニタードライバー」で埋めようと考えたのですが、何とか埋まって安心。ん? 穴掘りゲームで穴埋め? (2点) 当店の情報はHPで!!

●**トライアミューズメントタワー**(東京都)
ZNAの誕集のため、全国から多数ご来店いただき、ありがとうございます。また集まりましょう。BY T.Z.W

●**東京レジャーランド小岩**(東京都)
「アヴァロンの鍵」が大好評稼働中! 初心者も安心の、四人PLAY入り替え制です。お気軽にとりませ。

●**グッディ21**(東京都)
今日は、夏休みを利用して多数の方々にご来店いただきありがとうございます。

●**大久保アルファステーション**(東京都)
これが掲載されるには、「アヴァロンの鍵」や「ランダム」・「激闘」や「野郎」など注目作が入荷済みです! 新宿駅から一駅ですので、ぜひ新大久保まで足を運んでみてください。

●**GAME IN ナミキ**(東京都)
えの木の前さん、マッキさん、HAMさん、活気をありがとうございます。再びご来店いただける際には、ぜひ事前連絡をお願いします。

●**中野ロイヤル**(東京都)
「VF4 エポ」の対戦筐体3台が50円で稼働中! ご来店お待ちしております。

●**扇ヶ丘レジャーセンター**
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (攻城 小夜)	5,272,782,700	聖藤 寿上香司 最近の大和旗子はイイ	ALL ×8 30357
2 バーチャコップ3 (ニューVer.)	223,657,500	EQA	ALL
3 F-ZERO AX (ソニックオーバー)	1'12"386	致命点 てめえ、 ツンドラックだま	タイムアタック オリジナルマシン
4 F-ZERO AX (スパイラル)	3'17"930	致命点 ポエムは かんべんだな	タイムアタック オリジナルマシン
5 ケツィ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	256,471,602	穴ウメ	2-5 あきらめました

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツィ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	296,830,795	ペンギン虐待女	2-5
2 ケツィ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	238,344,037	ペンギン虐待女	2-4
3 ケツィ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	274,736,260	ペンギン虐待女	2-4
4 怒首領蜂大往生 (タイプA)	370,828,880	通りすがり	2-2 1644HIT
★ ビートマニア7thMIX (ハワー)	3,887	TCジュル	

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ライフフォース (2P同時)	10,000,000+α	一途で二股	18-3
2 どきどきアイドルスターカー (どきどきアイドルモード)	14,115,700	北部 南	ALL ↑ありえん
★ 式神の城II (日向 玄乃丈)	5,726,877,910	坂下善一	ALL
★ 式神の城II (金 大正)	6,551,210,190	ASK	ALL
★ 式神の城II (ニーギ・GB)	5,828,904,550	T-CYR-WIZ	ALL

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (玖珂 光太郎)	5,589,079,070	1207	ALL 式式 ×8:35442
2 式神の城II (日向 玄乃丈)	4,198,045,510	シグッチ?	ALL 壱式 ×8:20274
3 ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,631,700	デカスゲの横目が少しづつ・エキサイトバ	ALL X-IISM
4 ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,145,600	イクはくじでコースを 作、ファイロ2は	ALL X-IISM
5 ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	3,670,700	ラダクフェイスで CPU対戦! テカス教祖	ALL X-IISM

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ビートマニアDX 9thstyle (スタイリッシュ)	4,525	S.TAK	エキスパート ALL
2 ビートマニアDX 9thstyle (リズムクス)	6,181	S.TAK	エキスパート ALL
3 ビートマニアDX 9thstyle (ボーカル)	6,694	S.TAK	エキスパート ALL
4 ビートマニアDX 9thstyle (クラブ)	5,781	S.TAK	エキスパート ALL
5 ビートマニアDX 9thstyle (ゴールデン)	7,054	S.TAK	エキスパート ALL

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム連邦 VS. ジオンDX (チーム・ジオン)	42,461	勝士 (飯)、 ソーマ (飯)	ALL シャブル×2
2 極上パロディウス (ピクパイクーパー)	4,691,300	いつもお店の人に感謝しているNST	ALL 連付
3 ダッシュ野郎	248,630	NRX-044	ALL
4 ドラゴンセイバー	1,314,430	T.SUZUKI	ALL 連付
5 ドルフィンブルー	1,148,350	wd7-KOL	ALL

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドルフィンブルー	998,170	B.	FINAL LOG ラスボスまで
★ デモリッシュファイト (アンデッド)	25,135,900	ヒビキ	ALL MAXHIT120
3 デモリッシュファイト (ヴァネッサ)	24,336,000	ヒビキ	ALL MAXHIT89
4 式神の城II (玖珂 光太郎)	5,708,949,290	MTK	ALL 壱式 ×8:37164
5 式神の城II (2P同時)	6,275,025,660	服部 (左手、右手)	ALL 光太郎式: 壱式:ダブルプレイ ×8:407797ミ

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 頭文字D Arcade Stage Ver.2 (いちば坂下)	2'33"054	ハビニコ@SSP	ロク有 インテP
2 頭文字D Arcade Stage Ver.2 (ひろ坊 廣復路)	2'11"980	ハビニコ@SSP	インテP
3 バーチャコップ3 (ニューVer.)	306,535,200	とら工房 企画制作課	
★ バトルギア3 (初級競走)	2'03"026	KAIS	
★ バトルギア3 (超初級逆走)	2'15"754	イミグラ超初級委員会	FD・S-T完走

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 頭文字D Arcade Stage Ver.2 (妙義左回)	2'51"440	マサキング	ALL R32 (小浜マン仕様)
★ ソウルキャリバーII (マキシ)	1'32"78	ヘレティックさきお	ALL スタンダード 6人同時1分10秒
3 怒首領蜂大往生 (タイプA)	740,275,480	太妻×15 (御無礼)	25エキパート ネチ(飯) 殺魚
4 ガンバード (バルナス)	2,285,700	渋谷谷	ALL 1周1163 ボナー押さなき
5 バトルギア3 (ノーマルキャラ)	16,517,510	H・F	ALL 残1、BH2落ち

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドルフィンブルー	527,450	AAA	4面 海書長
2 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'57"30	m.K	ALL キース
3 機動戦士ガンダム連邦 VS. ジオンDX (連邦)	21,388	黒い彗星	ALL 地上。 宇宙ともガンダム
4 式神の城II (ロジャー・サスケ)	190,690,740	NAKA	5-1 壱式
5 ボーダーダウン	70,553,180	LOA	5

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック (ガン)	17,059,690	G.R	ALL
2 バトルガレック (ボンナム)	16,820,870	御満連合軍2号	ALL ABC 第207 第1143万 6番205万
3 怒首領蜂 (Cタイプ)	330,481,770	超・弾・丸・by6B	22周ALL 1shot 残1:5分2秒2:80
4 蒼穹紅蓮隊 (闘牙)	35,608,503	織赤	ALL B×3
5 ケツィ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	300,310,713	腕男塾!! MAGベベベEY	2-5 1周1.8巻

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 Gダライアス (ニュー)	341,711,910	KTZ	ALL 連付 勉強中
2 怒首領蜂大往生 ブラッケーベル(タイプB)	1,525,490,380	PCEマニアYY	ALL EX強化 残0 B2
3 アルゴスの戦士	10,818,780	YAM 最後愛媛	ALL ノーマル 約25万点落ち
4 パカパカパッション2	3,467,910	味噌波留	シルバ-GZ95 GZ97-697
5 パカパカパッション スペシャル	2,538,150	味噌波留	GZ94- GZ98-GZ98

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターIII 3rdストライク(ヤン)	9,276,900	S.O	ALL
2 バーチャファイター4 エポリューション	2'32"96	kannBenn	ALL シャッキー
3 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	851,000	H.K	ALL 壱式 ランダム
4 メタルスラッグ4	31,750,000	A?V	
5 式神の城II (玖珂 光太郎)	5,203,993,710	SHT	ALL

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (金 大正)	5,803,558,570	FRK	ALL 壱式 ×8 34495
2 式神の城II (日向 玄乃丈)	4,830,560,540	4545と麗織は 大切だ!! さとる	ALL 壱式 ×8 28992
3 式神の城II (結城 小夜)	4,256,598,450	フカキヨン?	ALL 壱式 ×8 20114
4 デモリッシュファイト (アンデッド)	23,958,300	MAL	ALL 連付 127combo
5 デモリッシュファイト (レオニード)	23,329,600	うっしさんの友人	ALL 連付 107combo

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム連邦 VS. ジオンDX (チーム・連邦)	26,288	P.B&ARI	ALL 壱GM, ボル&GM, ボル
2 ボーダーダウン (GA)	115,238,920	P.B	ALL Gスタート 連付
3 式神の城II (玖珂 光太郎)	5,739,473,960	DAME	ALL
4 式神の城II (2P同時)	5,150,647,830	YO24&AJ	ALL 光太郎& 玄乃丈
5 ビートマニアII DX 9thstyle (ボーカル)	6,174	SLV.S	

●ゲームスタジオオキエブ(東京都)

「ワイルドグレイブ2009」を入荷予定!
もちろんオンライン対戦対応です。
そのほか、目玉商品が入荷しますのでお楽しみに。

●マッドハウスパート2(神奈川県)

「バカバカッシュョン2」が、大好評稼働中です。イヤホン対応しているのでぜひ遊んでください。

●GAME BOSS(神奈川県)

「マガンダム」が入荷予定です。

●イミグランデ相模原店(神奈川県)

「頭文字D」大会の「フットボール」が無事終了しました。大勢の方にご参加いただき誠にありがとうございました。フットボールをお疲れさまでした。そしてフットボールの皆さま、ありがとうございます。

●ゲームコンドル駒形店(静岡県)

お盆連組の皆さま、お疲れさまでした。またのお越しを心よりお待ちしております。さて「ワイルドグレイブ」に「ワイルドグレイブ」で新作も続々入荷中です。「一気に秋の気配です」と運動がてらぜひコンドル!!」イベント開催中!

●アミューズメントパークNANA(長野県)

暑いんだが、寒いんだがよく分からない今年の夏ですが、大会はアツク盛り上がりです。イベントはお早めに!!

●ゲームBOSS(愛知県)

サブリ様が集計店になり、本機に面白さを書きこむ!! と張り切っております。のを見たのですが、アツク盛り上がりです。イベントはお早めに!!

●ゲームハウスガンマ(愛知県)

ゲームハウスメントマッシュンも終わります。息付いたマッシュン、新作マッシュンの到来か!? 噂のマガンダムや、待望の「G」シリーズの最新作が年末にかけて入荷予定です。ぜひこの当店は、ぜひ入荷も予定あり!!

●GAME'COLLEGE(愛知県)

カレッジ本店、近日中に移転準備が完了します。音ゲーを入荷予定、イベントも以前の倍を入荷予定。オープンングイベントも予定あり!!

アミパラ2000店

広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
怒首領蜂大往生(タイプB)	476,617,030	XRX-大魔王@はつとりさんありがとう	2-5 EX強化
2 式神の城II(結城 小夜)	5,158,489,880	MNS	ALL 書式
3 式神の城II(金 大正)	5,327,390,760	MOK4	ALL 書式
4 式神の城II(ニギキ・GB)	4,614,378,710	NAR	ALL 書式
5 ドルフィンブルー	959,700	大魔O	5面ボス1形態 連付

アミューズメントスタジオ豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 銀狼伝説スペシャル(アクセル・ホーク)	2,725,500	しほ	ALL 連同付 超必×7
★ 銀狼伝説スペシャル(ビッグ・ベア)	2,737,100	ようこ	ALL 連同付 超必×15
★ 銀狼伝説スペシャル(タン・フールー)	2,730,200	まこ	ALL 連同付 超必×7
★ 銀狼伝説スペシャル(ギース・ハード)	2,814,800	さゆり	ALL 連同付 超必×7
5 式神の城II(玖珂 光太郎)	6,082,867,430	倫理徳	ALL

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町1-1 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポップミュージック10	354,105	BEE!	キッズコース ハイパー
2 ビートマニアII DX 9thstyle(ゴールデン)	6,935	BLUE	H3S
3 ドルフィンブルー	519,360	PND	4面 少尉
4 デモリッシュファイト(アンデッド)	9,983,900	CNP	5面
5 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	10'03'38	AAA	テリー

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	5'22'00	はつくりあ ささお(体育会系)	ALL キース
2 デモリッシュファイト(ヴァネッサ)	26,052,600	自分の相母に「オレオレ」詐欺! M-1号	ALL 連同付
3 デモリッシュファイト(アンデッド)	24,661,300	穴埋めという名の製菓機 M-1号	ALL そして1000年後……
4 ギルティギア イグゼクス(隠匿)	25,053,500	サガットという名の稲刈り機 HAM	ALL 連同付 そして1000年後……
5 ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	292,920,520	久しぶりのクリア ダメKK	2周ALL

ゲームハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎072-762-6780

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	266,096,064	飯いこうぜ KNM	2周ALL
2 ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	242,717,619	ダメダメAMO	2-4
3 怒首領蜂大往生(タイプA)	849,295,050	AMOの文句は俺に言えー!	2-5 EX
4 式神の城II(2P同時)	1,532,292,450	AMO?SAMO!	3-1 光太郎-金 エクストリーム
5 テトリス T-A PLUS(マスター)	11'53'45	ニセAMO	ALL

アミューズゲーム草津店

滋賀県栗東市小幡7-8-8 ティサンクスエア内 ☎077-554-3457

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'53'26	ARTA	ALL ケン
2 バーチャコップ3	343,164,400	D-Y-YAMATO	真ALL 2P側
3 ビートマニアII DX 9thstyle(スタリッシュ)	4,483	AFRO	ALL HS-3OR
4 ビートマニアII DX 9thstyle(リミックス)	5,943	AFRO	ALL HS-3OR
5 ビートマニアII DX 9thstyle(ボーカル)	6,601	AFRO	ALL HS-3OR

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ゲインランド(1P)	32,010,505	カス	ALL 連付
2 ストリートファイターZERO3(ローズ)	7,031,800	K.Y	ALL 連同付
3 ストリートファイターZERO3(かりん)	6,848,900	K.Y	ALL 連同付
4 ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	6,538,500	DUO?	ALL 連同付
5 プロギアの嵐(ミラント)	190,025,130	DUO!	ALL 同付 残×4

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎072-759-7464

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	6'20'12	張 五飛	ALL キース アテナ+投
2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	704,400	マリとゆかりな仲間達	ALL マリー・メイリー・マイ
3 ミスタードリラー2(500m インド)	255,360	10IN	ALL
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	9,391	10IN	ALL ジャズゴック シャゲルグ
5 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	12,593	10IN@穴ウメ	ステージ10 ガンダム

GAME'S WILL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ハイパーデュエル	2,747,392	⑥	ALL ハムスタグ ノリス
2 R-TYPE	2,453,600	THC-坂口	ALL 連付
★ ビートマニアII DX 5thスタイル(アウフェイク)	9,194	QED	ALL
★ ビートマニアII DX 6thスタイル(トランス)	7,633	QED	ALL
★ ビートマニアII DX 6thスタイル(ヘビー)	7,627	QED	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒首領蜂大往生(タイプA)	1,185,301,660	もさぶら〜 25全5つなげできず	2-5 EX強化 MAX3016 HIT
★ SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'00'21	カイ	ALL キース
3 Gダライアス(オムクロン)	55,555,790	捕鯨隊3号	ALL 連付
4 デモリッシュファイト(レオニード)	6,674,300	SSS	4面まで
5 ビートマニアII DX 9thstyle(リミックス)	6,017	勇A記念がががうめに見えるのなぜ? @9	ALL H3S

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒首領蜂大往生(フラグラーベル(タイプA))	1,515,370,030	O.Z@初来店記念	2-5 EX強化 MAX HIT.3178
2 式神の城II(玖珂 光太郎)	5,653,289,860	白兵王@式神II DC移植希望	ALL 書式 ×8:37263
3 式神の城II(金 大正)	5,075,740,410	白兵王@50億出ター!	ALL 書式 ×8:26988
4 式神の城II(日向 玄乃文)	4,607,730,900	白兵王@頼むからボム爆殺やめて	ALL 書式 ×8:28584
5 ビートマニアII DX 9thstyle(クラブ)	5,723	TAKA	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 デモリッシュファイト(ヴァネッサ)	25,013,700	KFI-FUJ	ALL 連付
2 式神の城II(玖珂 光太郎)	5,994,588,260	SKY	ALL
3 式神の城II(金 大正)	4,935,388,550	トール	ALL
★ 闘魂狂(黄荷)	80,098,600	ムカリ	ALL 連付
★ 闘魂狂(熊千千)	82,431,200	撃郎	ALL 連付

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1~3F ☎095-845-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ソウルキャリバーII(タキ)	5'44'03	8801	ALL タイムアタック エクストリーム
2 ソウルキャリバーII(アスタロス)	3'48'70		ALL タイムアタック スタンド
3 ソウルキャリバーII(アスタロス)	3'47'35		ALL タイムアタック アルターネティブ
4 ぶよぶよDA!	69,503,240	ドラムマニア9thMX スコア最中!	ALL 中辛モード
5 ウルトラマン倶楽部	1,399,100	FBI	ALL

ゲームスポット ハロウィン

鳥取県出雲市渡瀬町1211 ☎0853-23-0731

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	6'38'33	Y.Y	ALL 庵
2 デモリッシュファイト(アンデッド)	24,229,400	IE	ALL 残1
3 ビートマニアII DX 9thstyle(スタリッシュ)	4,340	GEN	ALL
4 ビートマニアII DX 9thstyle(クラブ)	5,602	SRY	ALL
5 ビートマニアII DX 9thstyle(ゴールデン)	6,680	FUTIS	ALL

チャレンジャーアババ天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ デモリッシュファイト(レオニード)	25,094,700	8月5日再び入院 AXIOM-H.Y@	ALL 残0 連同付 MAX131
2 式神の城II(ロジャー・サスケ)	5,657,970,960	あと3.5億	ALL 2ミス 書式
3 怒首領蜂大往生(タイプA)	1,146,037,320	藤原@	ALL EX 残0
★ ストリートファイターEX2(バブルコ)	3,528,200	ぼくだ(連伝子 相換えでない)	ALL 連同付 カイ118万爪×7
★ ファイターズヒストリー(ミゾグチ)	1,352,000	GYO	ALL 連必付



●アミーゴシアム津屋店(滋賀県)

この号が発売されるころには、マガンダムが入荷しているはずなので、マガンダムレイしてみんなでニコタイプに覚醒しましょう！
By By カンダムマリア担当より

●アババ天心橋店(大阪府)

今年の夏も大勢の方々の来店、誠にありがとうございました。これからもよろしくお願いたします。

●ミルカトル加納店和歌山県

少しは暑さも和らいできましたね。期待の新作ですが、音ゲーでは「キターフリーク」ス・ド・ラムマ・マの最新作が、ビデオでは「侍魂零」マガンダムまで！ 大充実の秋！ 遊び尽くしましょう！！

●ジャスコ川西店(兵庫県)

M・Tさん、先日遠方からの来店ありがとうございました。また、直接お会いできなくて残念です……。またの来店お待ちしております。 By By スタッフ

●アミハノオホ店(兵庫県)

「ポップンミュージック」をプレイされるお客様!! うれいとお知らせです!! 「beat」の入荷がみえてきましたよ。近いうちに告知致します。ご期待!! また、マガンダムも入荷するので、よろしく。ゲームソフトハロウィン(黒板標)「JOJO X#BATTLE」の対戦が、やはり盛り上がりそうです!! あ、ストリートも盛り上がりそうです!!

●木高知事

ダマシユターK.K.氏、帰省の折には、また遊びに来て下さいね。大阪ありお越しのT.S.氏、NAO@クネ、ご来店ありがとうございます。いつも、常連一同、美物の黄龍ランカーを見たのは初めてです。笑。

●ジョッキーハウス本館(福岡県)

●遊道楽箱館店(福岡県)

当店も、優良店です。 By By ストラップ募集中です。 By By ストラップ中央町店(鹿児島県) 9月からは10月にかけて、新製器が続々入荷します。これからは、適宜しやす時期にもなりますので、憩いの一時をぜひ楽しんでお過ごしください。

●ナムコ浦上店(長崎県)

ただ今、当店ではストラップ支援祭りを実施中です。これって不思議ミステリー? By By 浦上村(上)のホッシー(男)

ゲームインナHII

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (ニーギ・GB)	3,283,622,680	N.N	ALL
2 式神の城II (金 大正)	3,648,173,680	MAS	ALL
3 式神の城II (日向 玄乃丈)	3,468,602,680	TAO	ALL
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	18,421	ヒロ	ALL シャアゲルグ
5 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX(ジオン)	18,305	カイト	ALL シャアゲルグ

電腦遊園地ハリケーン鹿屋店

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	5'53"48	詩音一舞	ALL
2 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	8'26"11	MAH	ALL
3 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	8'44"38	???	ALL
4 式神の城II (ニーギ・GB)	1,829,922,650	詩音一舞	5-1
5 ヘヴィメタル (タッグ)	8'57"21	H.S&F.W	ALL

プラボ浦上店

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (結城 小夜)	3,936,363,610	KEN	ALL x8.16730 巻式
2 式神の城II (日向 玄乃丈)	4,189,482,420	KEN	ALL x8.20840 巻式
3 式神の城II (金 大正)	4,229,783,750	TM...	ALL x8.15122 巻式
4 式神の城II (2P同時)	5,477,305,150	SORA 373	ALL x8.16巻式 (SORA) 最大巻式 (373) x8.31089
5 デモリッシュフィスト (ヴァネッサ)	23,368,500	KEN	ALL MAXHIT90

ジョイBOX

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 闘幻狂 (轟天雷)	16,807,902	SIM	
2 闘幻狂 (熊千千)	12,373,402	FFFF	
3 闘幻狂 (轟天雷)	9,722,603	KASU	
4 闘幻狂 (轟天雷)	13,737,101	893	
5 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	8'27"39	SAU	

プレイシティ中央町店

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルギア3 (超初級逆走)	2'15"818	SKN9	FX-7 SINGLE TURBO
2 バトルギア3 (中級順走)	2'16"154	K.OT	スライタン GT-R TUNED(BNR34)
3 バトルギア3 (上級順走)	3'22"586	SKN9	インフラツ S202 Stu version
4 ビートマニアII DX 9thstyle (スタイリッシュ)	4,514	xja	
5 ビートマニアII DX 9thstyle (リミックス)	6,120	xja	

スプラ九品寺&ショールーム合同集計

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ エスブレイド (相模 祐介)	41,267,620	WSM-MKZ	ALL 残6 円450 1670%
2 式神の城II (ニーギ・GB)	5,573,799,890	Y.S.333	ALL 式式 ポロポロ
3 式神の城II (日向 玄乃丈)	5,531,791,330	どんくりす	ALL 式式 3ミス
4 オペレーションラゴク	6,858,600	WSMち-O	ALL 連付 1面 177万
5 怒首領蜂大往生 ブラックレール(タイプA)	1,154,303,240	もむす黒やりこみたい。	2-5 EX 1周7億

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のおて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
アルカディア12月号掲載は

2003年
10月19日(日)
までに送られたスコアで、
10月22日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に關しましてはすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPIに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
おて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Com Operated Video Game Magazine "ARCADIA"
Official Home Page

<http://www.arcadiamagazine.com/>
<http://www.arcadiamagazine.com/i/>
<http://www.arcadiamagazine.com/j/>

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い、常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

16th chapter

最終スコア一覧表 その10

1990年に集計開始したタイトル

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
クォース	1P	5,069,290	部門別にスコアで集計
	2P協力	5,354,130	
ジャンボ尾崎スーパーマスタース		-23	スコアで集計
R-TYPE II		1,573,800	スコアで集計
シャドーダンサー		1,743,450	スコアで集計
メガプラスト		822,900	スコアで集計 ※二人同時プレイ Verが集計対象
S.C.I.		10,437,800	スコアで集計
ウイズカブコンワールド		2,035,900	スコアで集計
メイズオブフロット		2,532,000	スコアで集計
敵1敵1敵1	2P同時 Ver.	10,000,000+α	連射別、2P同時にスコアで集計
	1P Ver. 連付き	10,000,000+α	
	1P Ver. 連無し	10,000,000+α	
フォートラックス	1P	2'17"68	1P、2P、3P、4P別にタイムで集計
	2P	2'16"43	
	3P	2'13"01	
	4P	2'11"41	
オメガファイター		16,239,310	スコアで集計
競走		1,053,900	スコアで集計
デンジャラスシード	連付き	4,237,500	連射別にスコアで集計
	フルオート	4,223,100	
グラディウスIII	テクニカル	記録無し	テクニカルは無敵発覚のため集計打ち切り。ビギナーは連射別で集計
	ビギナー 連付き	記録無し	
	ビギナー 連無し	1,279,370	
ウイングラン輪舞曲GP	5選オートマ	2'43"336	部門別にタイムで集計
	6選マニュアル	2'45"552	
	2P	2'41"020	

コンパネ改造とハイスコア

今回は、現在ほど改造に対するルールが明確でなかった当時だからこそ有り得た、トンデモタイトルを紹介しよう。

コンパネを純正品ではないものと交換することにより、大きくスコアを伸ばしたタイトルの一つが左表にある「キャメルトライ」だ。本作の操作はパドル一つ。しかしこのパドルを純正品ではなく、よく反応するものに変えると、通常では非常に難しいテクニックがかなり高い精度で実行できる。そのテクニックとは「壁抜け」と呼ばれ、パドルを一気に回転させて壁などの障害物をすり抜けることができるというものだ。そ

の威力たるや、ステージによってスタートした直後に壁抜けが成功すれば、反対側にあるゴール地点まで瞬時に到着できるほどだ。また本作は、タイムとスコアを分けて集計しているが、スコアでも壁抜けは有効。ステージ中にビームが一回ぶつかることに得点が加算されるドラムがあるのだが、壁抜けでこの中にビームをめぐり込ませると、勢いでスコアを稼げるからだ。カンストはこの技無くして不可能といっている。別の有名な改造として「ファインアルファイト」の通称「練金ボタン」が挙げられる。これはドラム缶などの障害物を壊したときに、まれにしか出現しないダイヤや金塊アイテム(両方とも1万点)を確実に出るようにするボタンだ。

なぜ確実に出るようになるかというと、障害物を破壊した時にあるフレームにレバーがジャンプの入力がされていると、必ずダイヤや金塊が出る仕様になっているためだ。この入力を確実にできるようにした装置が「練金ボタン」というわけだ。また、以前も一度紹介したが、「ブロックシード」はシンク口連射がハイスコア争いに導入された初めてのタイトルだ。本作はA、Bのボタンを交互連射すると凄まじい連射速度になり、フリッキーとショットのアイテム使用時に絶大な効果が得られた。当時は一部の店舗でしかシンク口連射は使用されておらず、普及し始めたのは、意外にも90年代後半になつてからののだ。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

●8月18日以降(9月19日)白縮め切り分)から集計開始 またはルールが変更されたタイトル

●ポップンミュージック10……エキスパートコースの「キッズ、ウーマン、メンズ、ワールドポップ、フライング、ライジング」の6部門で集計します。そのほかの部門は集計を行いません。※カードの使用は問いません。

●くるくるファイバー……「ストーリーモード、チャレンジモード」の2部門で集計します。※キャラに関する規制はありません。※工場出荷設定「DIFFICULTY: 3、FIGHTCOUNT: 1」

●バーチャルバレー……「スコア」の1部門で集計します。※工場出荷設定「DIFFICULTY: NORMAL、LIFE: 3、COLLISION: 3、GUN LOCKS: 0」

●エス・エヌ・ケイ vs カボン エス ブイシーカオス……キャラ別集計は行なわず「タイム」の1部門で集計します。※キャラの使用に関する規制は一切ありません。また、ゲームクリアをしていれば、クリアまでの過程は問いません。ランキング画面のクリアタイムが最も短くなると思われる方法で挑戦してください。※工場出荷設定「プレイタイム: 60分、なんいでレベル4、ゲームモード: 2ポイント、ちひょうじ/リミット: あり/あり」

●ドルフィンブルー……キャラ別集計は行なわず「スコア」の1部門で集計します。※工場出荷設定「1-

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
空牙	シルフ 運付き	4,926,280	キャラ別、連射別のスコアで集計
	シルフ 連無し	4,730,180	
	セイレーン 運付き	4,689,000	
	セイレーン 連無し	4,663,030	
	ヴァルキュリア 運付き	連無しを上回る記録無し	
	ヴァルキュリア 連無し	4,410,300	
ブロックアウト	面数	R.50	部門別に集計
	スコア	355,485	
クラックス		14,158,090	イエスランピングで集計
コラムス	イージー	99,999,999	部門別にスコアで集計。両部門ともカンストのため集計打ち切り
	ハード	99,999,999	
エイリアンズ		1,624,300	スコアで集計
舌青頭骨物帖		2,348,000	スコアで集計
ハテナ?の大冒険		3,160,200	スコアで集計
WGP	AT	120	ポイントで集計
	4速	120	
	6速	120	
あしたのショー		4'18	タイムで集計
カダッシュ	戦士	60,000	キャラ別に経験値で集計
	忍者	60,000	
	僧侶	60,000	
	魔法使い	60,000	
クルード/スター		1,544,310	スコアで集計 ※二人設定のみ集計対象
M.V.P.		AV.966	打率で集計
キャメルトレイ	ビギナー・タイム	39'1	部門別にタイムとスコアで集計。【エキスパート】と【スペシャル】のスコアはカンストのため集計打ち切り
	ビギナー・スコア	1,181,340	
	エキスパート・タイム	9,999,900	
	エキスパート・スコア	43'8	
	スペシャル・スコア	9,999,900	
	スペシャル・タイム	48'8	
トリオ・ザ・パンチ		2,361,000	スコアで集計
戦場の狼Ⅱ		999,990	スコアで集計。カンストのため集計打ち切り
ロッドランド	ストーリー2画面	1,177,900	下記の面数で集計。ストーリーは永久パターンのため集計打ち切り
レーシングヒーロー	オランダ	60,671,000	部門別にスコアで集計。クレジット投入タイミングによるスコア加算バグ有効
	アメリカ	60,418,300	
	エジプト	60,651,680	
	イギリス	60,067,450	
メジャータイトル		-21	スコアで集計
バトルシャーク		18,033,780	スコアで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ファイナルファイト	コーディ 運付き	5,260,100	キャラ別、連射別にスコアで集計
	コーディ 連無し	5,066,910	
	ガイ 運付き	5,408,260	
	ガイ 連無し	4,775,460	
	ハガー 運付き	5,497,800	
	ハガー 連無し	5,122,040	
ブロックード	スコア	999,999	部門別にスコアで集計
	ライン	526	
スーパーフォーミュラ	レバー/イギリス	2'13'479	コンパネ別、部門別にタイムで集計
	レバー/日本	2'40'971	
	レバー/アメリカ	2'03'467	
	レバー/チャンピオンシップ	6'26'338	
	ハンドル/イギリス	2'15'126	
	ハンドル/日本	2'44'796	
	ハンドル/アメリカ	2'06'568	
	ハンドル/チャンピオンシップ	5'39'634	
バイオレンスファイト		14,800,380	スコアで集計
バズニック		9,039,800	スコアで集計
S・T・U・N・ランナー		1,177,325	スコアで集計
ザ・ロードオブキング		記録無し	永久パターン発見のため集計打ち切り
ビーストバスターズ		10,707,290	スコアで集計
SAR		782,390	スコアで集計
ラインオブファイヤー		9,768,550	スコアで集計
ビッグラン		8'12'9	タイムで集計
DJボーイ		1,181,100	スコアで集計
メタフォックス	運付き	3,255,000	連射別にスコアで集計。※ノーマル設定
	連無し	3,108,000	
エアバスター		2,324,830	スコアで集計
ギガンテス		記録無し	永久パターン発見のため集計打ち切り
マーベルランド	イージー 運付き	512,690	部門別、連射別にスコアで集計
	イージー 連無し	507,410	
	ノーマル 運付き	1,716,660	
	ノーマル 連無し	1,664,900	
1941	1P 運付き	14,947,800	1P、2Pの連射別にスコアで集計
	1P 連無し	14,703,400	
	2P 運付き	17,316,800	
	2P 連無し	16,753,300	
JUJU伝説	運付き	765,800	連射別にスコアで集計
	連無し	662,150	

個人申請についてのお知らせ

個人申請はかきでハイスコアを申請する場合、必ずお店でプレイする前に、そのお店の店長さんにスコアの証明をしてもらえるかどうか確認してください。全国どのお店でも協力してもらえるのが理想ですが、残念ながら実際にスコアの証明をしてもらえなかったプレイヤーも居ます。ハイスコアに対し、非協力的なお店でハイスコアのためのプレイはお清めできません。なお、そのようなお店の情報をお待ちしております。

● FE:3、DIFFICULTY LEVEL:4
 ● デモリッシュユフィスト……【レオニード、ヴァネッサ、エンゾ、アンデッド】の4部門で集計します。※工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL:NORMAL、PLAYERSTOCK:2、EXTEND:NOEXTEND、TIMECOUNT:NORMAL】
 ● ビートマニアII DX style
 ……エキスパートコースのコース別【スタイリッシュ、リミックスマス、ボール、クラブ、ゴルドン、マックスピート】の6部門で集計します。
 ● FJZERO AX ……タイムアタックモードのコース別【ソニックオーバル【8周】、スクリッドドライブ【6周】、メテオストリーム【4周】、シリンドラーウェーブ【3周】、サンダーロード【3周】、スパイラル【3周】の6部門で集計します。※部門名の後ろにある【〇周】は、工場出荷時の周回数を表しています。※カードの使用、マシン（パイロット）の選択、カスタマイズの有無は問いません。
 ● パーチャコップ3 ……カンスト達成のための集計を打ち切ります。

新作

ギルティギア 鶉

(アークシステムワークス/サミー)

機動戦士Zガンダム

エウゴ vs. ティターンズ
(発売元・バンプレスト開発元/販売元・カプコン)

バトルギア3Tuned

(タイトル)

エस्पガルーダ

(ケイブ)

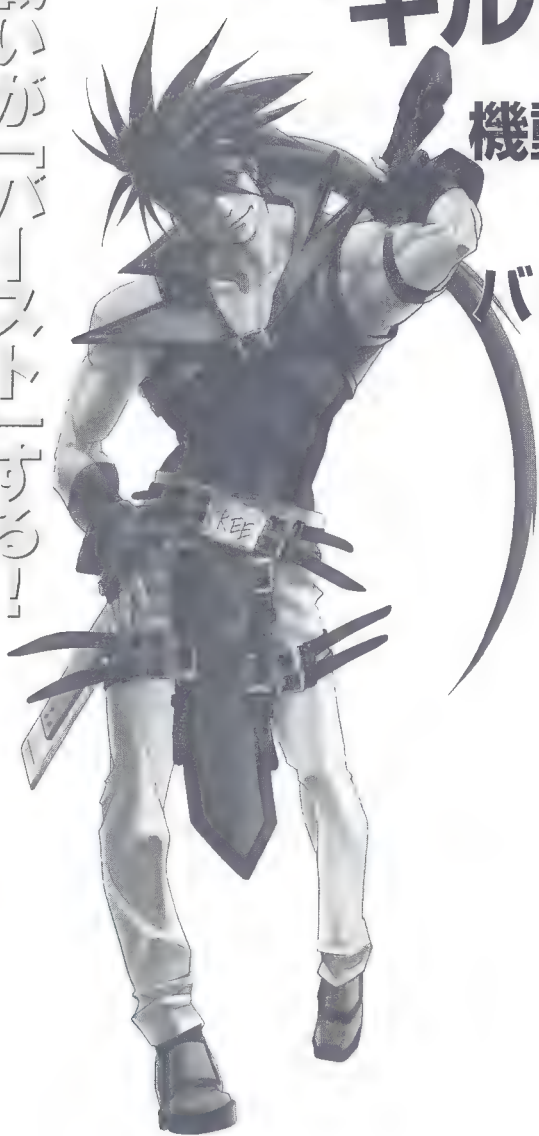
アウトラン2

(SEGA-AM2/セガ)

掲載予定
タイトル

サムライスピリッツゼロ(悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア)/ギターブリークス10thMIX/ドラムマニア9thMIX(コナミ/コナミマーケティング)/ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003(ヒットメーカー/セガ)/ポップンミュージック 10(コナミ/コナミマーケティング)/サイヴァリア2 ザ ウィルトゥ フアプリケイト(サクセス・スコーネック/タイトー)/アヴァロンの鍵(ヒットメーカー/セガ)/SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(SNKプレイモア)/F-ZERO AX(アミューズメントヴィジョン/セガ 監修:任天堂)/ギルティギア XX ザ ミッドナイトカーニバル #RELOAD(サミー/アークシステムワークス)ほか

戦いが「バトル」になる！
四人同時プレイの本作を大公開!!



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

投 稿 募 集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

- アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
- アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
- ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
- ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
- まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
- ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
- ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
- ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
- アーケード・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
- ビート・レイジングIIDX
raizing@arcadiamagazine.com
- どんたんどたん
dontan@arcadiamagazine.com
- イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

- ギルティギア イグゼクス「アソシエーション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
- KOF投稿「KOFツキキングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
- バーチャファイター4 エポリューション「バチャツインフィニティ エポリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

- その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
- アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
- WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 (各コーナー) 係
たくさんの投稿お待ちしております。
12月号 (No.43 10月30日発売号) への投稿は締め切りました。次号
への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただくと助かります。詳しくは、アルカディア フロントデスクまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

1月号 (No.44 11/30) 10月17日(金)必着
2月号 (No.45 12/30) 11月17日(月)必着

筐体百景

TEXT / PHOTO 田淵健康
四十二之回

進化する情熱

それは、とめどなく肥大する欲望ではなく、
追い求め、挑み続けるクリエイティブな精神の産物。

あの日思い描いた夢の形。
いつしかそれは「目標」に変わり、
実体を帯びながら現実となる。

道は険しく、山は高い。
吹く風にくじけそうにもなるし、
回り道を余儀なくされることも、あるだろう。

だが、歩み続けるその足は、止まることはない。

もつと先に、もつと速く、そしてさらなる興奮を。
胸に刻んだきらめきが消えない限り、
進化のスピードは変わらない、緩まない。

我々が目にしているのは、
先人たちの偉大なチャレンジスピリッツ。
そして、それを越えていく義務が、
我々の背中に刻まれている。

感動を終わらせないために。
次の世代に、高き山々を残すために。
情熱を、進化させていこう。

よどみなく、迷うことなく。



■取材地／東京ビッグサイト・アミューズメントマンション

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「第41回アミューズメントマシショーを振り返る」

- 今回のショーは、全体的におとなしかった感じ。基板モノも多かった。面白そうな大型もそこそこあった。堅実といえば堅実はいいい、数年後を見直し期待したくなるようなものも多かった。(明野)
- もうやく店舗間通信という夢が育ち始めた。課題は数多くあるが、この状況を「赤い」とせず、早くスタンダードにしてほしいものだ。おかしな何ともしやうのもアークードの魅力だからね。(杉田)
- 今年のAMショーは、アトミスウェイブを筆頭に、最近減っていた小型型向けタイトルが目立った。小さいお店には喜ばしい傾向だろう。小型型向け「本命」がもっとほしいところだ。(杉田)
- 小型から大型までの、久しぶりにパズルエディタが楽しめるショーでした。大人で遊べるものから多人対戦ゲーム、ジャンルが幅広いのもうれしかったです。あとは、スタブレOP、完成版があればいい。(マツルバ)
- 何だかといって、基板モノがショーで買値が低かったのがうれしかった。ジャンルも豊富、ネットワーク系も工夫が凝らされ、期待感を抱いていましたよ。(杉田) 808.8.2の3台目買いたい(伊丹)
- 今回のAMショーはビデオゲームが多くてビックリ。特に気に入ったのは、「アレックポードン アドベンチャー タワー&シャフト」。すごく面白いゲームなんだけど、アツくならない。(まぢん)
- アトミスウェイブの激しい展開はビックリ。KOF 選んでよく、いろいろなSNKのアトミス作品のアトミスウェイブ版に期待。共同開発のメタスタ(とか)。あと、Sammy vs CAPCOM vs SNK(第2回)。(明野)
- 格ゲーだけでなく興奮してしまい、やはり自分は格ゲーマニアだと再確認したショーでした。定期的にでてくればプレイヤーのモチベーションも上がるよね。(EVO2003-U2004への次は別冊だ!!) (まぢ)
- 大型型・オンライン化傾向に拍車がかかる昨年、今回のショーでは基板モノがちょっと盛り返ってきたかな。という感じがしましたね。じんわりと面白い。そんな感じが嬉しむも中にはいいものですね。(まぢ)
- サミーのアトミスウェイブが面白い。ユーザーやオペレーターを裏切ることもなく、良質なタイトルを供給している。ネットワーク&カード対応など、意欲的で好感度高し!! (I♥DAIHUGOU おぢゃ)
- 今回のショーはアトミスウェイブのタイトルが多かった。でも全体的には静かだったかなという雰囲気。ネットワーク系のタイトルもそれぞれ面白く遊べていてこの先が楽しみ。(あまのんの魔だちのAdvss)
- いろいろなジャンルのゲームが出展されていて楽しめました。中でもオンラインで遊ぶタイトルが目立っていました。対戦格闘ゲームがオンライン化されたら喜ぶ人が多くなるかなと思います。(ブルータル)
- 今年のショーはビデオのタイトルが多かったのがうれしかったです。ネットワークゲームもこれからはますます面白くなりそうなのでこちらも今後が楽しみです。IDOLM@STAR は要注目でした!! (動き再開田店長)
- Eddyの普及が期待です。そのうちゲームのカードとEddyだけ買ってアーセン。なんて日が来たら面白いですね。既製品に「コイン」してしまいそうではそれはそれで心配ですが。(マミコはガロン参戦希望の明野)

STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 松本 秀寿
- 編集長 渡邊 雅史
- アートディレクター 大里 浩二(THINKS NEO)
- デスク 霜田 和人/杉田 哲朗
- 編集スタッフ 北原 裕章/伊丹 恭一/鈴木 宏昌/河野 淳一/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/飯塚 晃司/砂田 秀幸/五藤 俊次/勝田 周
- 編集協力(五十音順) 赤男/石黒 章一/伊勢崎/BL/ MVP/ OYZ/ カイゼルク/キョウキヤ/サカ/ 閃星/ GrayZone/ 京城/ クンちゃん/ BOSP/ 小山 祥之/ G/ LAN/ シロウ/ Joe/ 庄司 卓/ するする/ 善之丞印刷/ 田淵 隆/ 垂乳 義典/ B44/ ちゃっちゃん/ テトラ/ Dragon Lee/ 新丸一/ 榎田 直樹/ パチ/ ハメコ。/ 福田サケル(THINKS NEO)さん。/ モモアゲ/ ももやん
- デザイン 久保田 シンヤ/ 野中 都子/ 大竹 伸子/ 山田 由紀子(THINKS NEO)/ 吉原 美和(THINKS NEO)/ 斎藤 若子/ 安井 朋美
- タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
- 制作協力 藤原城瀬/ 株式会社ハットルム
- フォトグラフ Studio Atom
- イラスト(五十音順) 天野 シロ/ 一文字 敬/ 今井 神/ 関屋/ 吾孫 コーキ/ G=ヒコロウ/ なそう/ ぽろしじみ/ ムドウ/ 龍雅雅
- 業務部 青木 孝道
- 広告営業 阿部 青一/ 幸 宏樹/ 田山 麻子
- 雑誌営業 堂前 秀隆/ 酒井 朋喜/ 中村 寛忠

【お詫びと訂正】

アルカディア10月号におきまして、以下の誤りがありました。

- 180ページ「街頭電脳遊戯語録」におきまして、イラストレーターの名前が「TRIF」さんになっておりました。正しくは「Chiyoka」さんです。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 11月号 [No.042]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.042

第4巻 第11号 通巻第42号 平成15年11月1日発行 (毎月1回1日発行)
雑誌11547-11

●発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)

●印刷所 凸版印刷株式会社

WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は53ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい漢字で、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 11月号 [No.42] アンケートの質問事項】

- Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を書いてください(複数回答可)。以下のゲームタイトル記事あへの番号の中から選んでください。
Q2.番号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を書いてください(複数回答可)。以下の連載記事1~40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事	連載記事
あ アイドルマスター	1 MVS大明神
い アヴァロンの鍵	2 アークードニュースアナライズ
う アウトラン2	3 アルカディアデータベース
え アレックポードン アドベンチャー タワー&シャフト	4 日本総研 ゲームセンターマップ
お 兎・野性の闘争-山城麻雀編	5 魂を籠める者
か エス・エヌ・キ VS. カブコン	6 アルカディア読者プレゼント
ク エスフィジー カオス	7 パチャッチ インフィニティ エボリューション
き エスフォルダ	8 闘劇熱心地
け F-ZERO AX	9 ロングランゲームズブースター
け ギターブリークス 10th MIX	10 ジャング新聞
こ 機動戦士Zガンダム エーブvs.ティターンズ	11 アークードゲーム ライブラリー
さ ギルティギア イグゼクス #RELOAD	12 懐古芸夢成り上がり物語 レゲン-鉄砲
ざ ズミッドナイトカーニバル	13 オールドゲーム談話室 ぐるけんに聞け!
し ギルティギア 易鳥	14 アークード-ネオ
す 激闘プロ野球	15 ハードウェアミュージアム
水島新聞オールスターズVSプロ野球	16 全国ゲーセンイベント準備会
せ ころん	17 ジョイスティックワールドツアー
そ サイヴァリア2 ザウィルトゥク ファブリケート	18 ポップン関係
た サムライスピリッツゼロ	19 ビートレジェンドII DX
ち 女神の城II	20 フライズワンダーランド
つ 雀聖道	21 式神タビロイド
て 新三国戦記 七星転生	22 GGXX アソシエーション イグゼクス
と スペースインベーター アニバーサリー	23 立体異族 俺たちちやムッシュ3D
な XERO(仮)	24 コスプレ・プレイスタイル
に 太鼓の達人5	25 アルカディア フロンティアーズ
ぬ TOKYO COP	26 愛のゲーパロ館-いらっやませ!!
ね ドラゴンロニクル	27 設定資料集
の ドラゴントレジャー	28 ゲームメーカー・ナウ!!
ひ ドラムニア9th MIX	29 ニューディスクレビュー
ふ ドルフィンブルー	30 どんたんどんたん
ひ ドンちゃんバズル 火花でドーン!	31 街頭電脳遊戯語録 ゲーム用語の基礎知識
へ ネットセレクト サラリーマン金太郎	32 新・STEP UP☆列伝
ほ パーチャファイター4 エボリューション Ver.B	33 まじかる猛者通信
ま パルマリン アークード	34 バンドラキャロット改
ま ビートマニアIDX 9th style	35 アルカディア超推薦 ゲームー「お気に入り」サイト
め フォースファイブ	36 アルカディアクーポン
も PRIDE GP 2003	37 ハイスコア全国集計
も ポップンミュージック10	38 次号予告・募集記事
や 龍華麻雀	39 監体百景
ゆ ワールドクラブ チャンピオンフットボール	40 編集後記
セリアA 2002-2003	
ワールドサッカー ウィニングイレブン	
アークードゲームスタイル 2003	

Q7.学校・職業・その他

1 小学生	6 高校2年生	11 大学生	16 フリーター
2 中学1年生	7 高校3年生	12 大学院生	17 無職
3 中学2年生	8 短大生	13 会社員	
4 中学3年生	9 専門学校生	14 自営業	
5 高校1年生	10 予備校生	15 主婦	

※特別付録「アヴァロンの鍵」アルカディアバージョン エクストラカードの欠品などに関するお問い合わせは弊社営業部まで。

●株式会社エンターブレイン
営業部ダイヤルイン：03-5433-7850(受付日時 土日祝祭日を除く 10:00~17:00)
※取り出す際に、中のカードを傷つけないようにご注意ください。

※特別付録アルカディアバージョンエクストラカードが、「アヴァロンの鍵」で読み取れない場合は、お手数ですがこちらまでご連絡ください。

●セガAMユーザーサポート
E-mail:AMusersupport@soj.sega.co.jp(24時間受付 但し、返信は平日10:00~17:00)
ナビダイヤル:0570-057-071(受付時間 平日13:00~17:00)

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんには欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番! 何より、買いたくなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS2001/THE KING OF FIGHTERS2002/ギルティギア ゼクス/パーチャファイター4/パーチャファイター4エボリューション/鉄拳4)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

●通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300(土日祝祭日を除く 10:00~17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ http://www.asci-store.com/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.com/

©2003 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC. 株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載された一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ARCADIA No.42

アンケートはがき
P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	面白かった理由	つまらなかったゲームタイトル記事	つまらなかった理由

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか?

A2. (はい いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	毎号読みたい理由	無くていい連載記事	無くていい理由

Q4. 表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5. 付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. アーケードゲームメーカーのWebサイトを閲覧することはありますか?

A6. (はい いいえ)

Q7. はいと答えた方は、どのメーカーのwebサイトを閲覧しますか?

また、そのサイトの閲覧頻度とそのサイトを閲覧している理由も教えてください。

A7. メーカー名 ()
毎日 () 週に () 回程度 () 月に () 回程度

Q8. いいえと答えた方は、その理由を教えてください。

A8.

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. { } ページ { } さんの投稿

自由欄 { } 都道府県 P.N { }

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名 集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数 難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

名前

ゲームセンター 電話

住所

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 

郵便はがき

154-8528

50円切手を貼ってください

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.042

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ	年齢	性別	血液型
氏名	歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話	()
住所	<input type="text"/>	都道府県	市都区
Eメール アドレス	職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		はい	いいえ

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

郵便はがき

154-8736

料金受取人払

世田谷局承認

149

149

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.042 アンケート係

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)



フリガナ	年齢	性別	A8.職業
氏名	歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話	()
住所	<input type="text"/>	都道府県	市都区
E-mail アドレス	プレゼント 番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		はい	いいえ

Q10.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A10.[]

Q11.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A11.[]

Q12.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。

A12.[書店 ファミ通の広告 知人からの紹介 Webサイト その他 ()]

Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A13.[]



今、神狩りの時代

3D縦スクロールシューティングゲームの大傑作
「式神の城 II」がニンテンドーゲームキューブに完全移植!

新たな使役者たちを加え、ゲーム性、ストーリー性とも、より過激で緻密な展開に!



式神の城 II

ご予約は
お早めに!

**初回
25,000個
数量限定**

初回生産限定特典
招福! クレーター
招き猫フィギア
同梱特別パッケージ

※招福の写真は実際とは異なります。

新キャラ「ニーギ ゴージャスブルー」の式神として大活躍する「クレーター招き猫」の「招き猫型」フィギア。これでプレイヤーに福が来ること間違いなし!

- ◆新たな使役者「ニーギ ゴージャスブルー」「ロジャー サスケ」を使いこなせ!
- ◆「式神の城」の特徴ともいえる「式神攻撃」は、各キャラクター2種(壱式/貳式)選択可能!
- ◆選択したステージのみプレイ可能な「プラクティスモード」搭載!
- ◆ボイス入りストーリーデモをじっくり堪能できる「ストーリーリコレクト」モード搭載!
- ◆2Pでのストーリーデモを収録。個性豊かな豪華声優陣が物語をより熱く盛り上げる!

2003.10.24. ON SALE

3D縦スクロールシューティング メーカー希望小売価格 6,800円 (税別)



株式会社キッズステーション <http://www.kids-station.com/game/>
〒112-8514 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
ユーザーサポート: 03-5805-3788 (10:00~12:00 13:00~17:00 除く土日祝日)
※こちらの番号は、家庭用ゲームソフト専用ダイヤルです。



PlayStation®2

00円で買える。

PS2ならではのパワーアップで登場。

9月発売 2タイトル

ルースリープ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.3 ファンタジーゾーン

横スクロール・バステルシューティング

セガファンに愛され続けた
不朽の名作「ファンタジーゾーン」が復活!



特な世界観とバステルカラーの美しいグラフィック・軽快なBGM・完成されたゲームシステムは旧来のコアファン、初めて体験する新規ユーザーに感激と感動を与えます。

絶賛発売中 2,500円(税別)

ルースリープ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.4 スペースハリアー

3Dスペース・シューティング

1985年アーケード市場を震撼させた
歴史的な名作が復活!!



セガ・鈴木裕氏の監修により、「ダイナミズム」と「気持ちよさ」を実現! リメイクにあたり、タイトルの持つ本来の面白さや当時プレイした感動を追求。懐かしくも、新しい「スペースハリアー」の登場です。

絶賛発売中 2,500円(税別)

ルースリープ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.5 ゴールデンアックス

ヒロイックファンタジーアクション

根強い人気を誇るアクションゲームの傑作
「ゴールデンアックス」がスケールを増して復活!



1989年アーケード発表の人気シリーズ。多彩な剣技とド派手な魔法で強大な敵たちをなぎ倒す爽快感は時代を越えた今もなお色褪せません。

絶賛発売中 2,500円(税別)

■この商品に関するお問い合わせ先

【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558

受付時間:10:00~17:00 月~金(祝日及び弊社指定休日を除く)

※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。

発売元:株式会社スリーディーエイジ 〒106-0032 東京都港区六本木4-8-6 パシフィックキャピタルビル4F

Original game ©SEGA ©SEGA/3D-AGES 2003 そのほか掲載されている社名および商品名は登録各社の商標または登録商標です。

“D”および“PlayStation”は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

★最新情報は下記アドレスにて随時更新中!!

www.3D-AGES.co.jp/





セガの伝説が25

伝説の名作がその遺伝子はそのままだ。

8月発売 3タイトル

初回特典特製バインダー同梱

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.1

ファンタシースター generation:1

The RPG

当時の「ファンタシースター」らしさを活かしつつ、最新技術を投入し大幅パワーアップ!



壮大な世界観とドラマ性の高いシナリオで礎を築いた、当時の「ファンタシースター」らしさを活かしつつ、最新技術を投入し大幅パワーアップ!オリジナル版では実現困難であったグラフィック・キャラクターデザイン・システム・サウンドを強化!

絶賛発売中

2,500円(税別)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.2

モナコGP

トップビュー・レースゲーム

知っている人には懐かしい、知らない人には新しい。完全移植を超えたパワーアップリメイクで新登場!!



「敵車を避け、追抜く」という不変のテストを損なうことなく、8bit時代からのファンには懐かしさを、PS以降のユーザーには新鮮さを提供。画面4分割による4人同時プレイ可能。

絶賛発売中

2,500円(税別)

初回特典

「ファンタシースター」初回版に限定特典

ライナーノートがコレクションできる特製バインダー



シリーズを通して展開していくユーザー特典。

ルーズリーフ型ライナーノート

シリーズにもれなく、ライナーノートを同梱。ファンにはたまらないコレクションアイテム。SEGA AGES 2500オリジナル。

SEGA AGES 2500 シリーズ

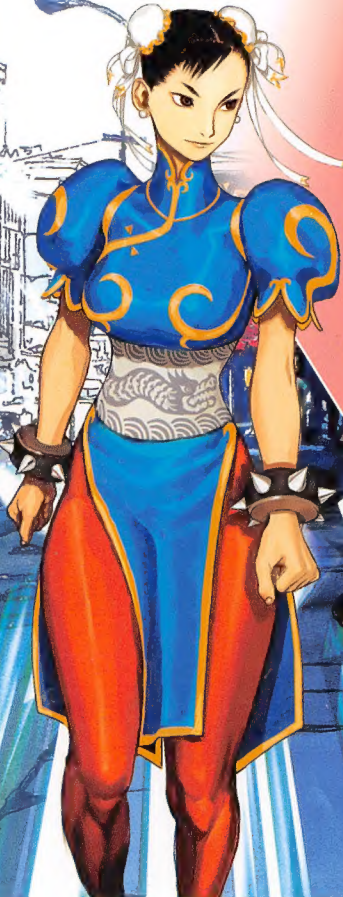
夢の共演が今、プライズで始まる

BANPRESTO

麗しき脚線美

妖艶なる舞踏

混沌より出でし、
純粹すぎる希望



ENTERTAINMENT WEEKLY MAGAZINE
No. 1111
平成15年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第11号 通巻第42号
発行人/坂本弘一 編集人/松本泰雄 発行所/株式会社エニターテインメント

**ストリートファイターシリーズ
15周年記念プライズ登場!!**
<http://www.capcom.co.jp/sf15th/>

2003年11月
プライズ景品で
登場予定

CAPCOM
ストリートファイター15thアニバーサリー-DXフィギュア
全2種

2003年12月
プライズ景品で
登場予定

CAPCOM&SNK&Sammy
コレクションフィギュア
全6種

[アミューズメント専用景品] この商品は一般市販されておりません。

株式会社 バンプレスト お客様相談センター ☎ 04-7148-5811

商品と写真とは多少異なる場合がありますのでご了承ください。

©CAPCOM CO., LTD. ©SNK PLAYMORE ©Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

